DVD

NOWOŚĆ DRAKE OF THE 99 DRAGONS

PEŁNE WERSJE

SILENT HUNTER 2 PL

COMMANDOS: BTCOD

JEST TEŻ W WERSJI Z CD

CD-ACTION®

cdaction.com.pl

INDEX: 334561
NUMER 11/2004 (105)
LISTOPAD 2004
CENA 19 ZŁ 99 GR
W TYM 7% VAT

RECENZJE

- FULL SPECTRUM WARRIOR
- RICHARD BURNS RALLY
- SHELLSHOCK NAM'67
- CONFLICT VIETNAM
- WORMS FORTS
- FIFA 2005

TEMAT NUMERU

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC THE SITH LORDS

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 19,99 ZŁ
W TYM 7% VAT

LucasArts i logo LucasArts są znakami handlowymi Lucasfilm Ltd. ©2003 Lucasfilm Entertainment Company

Sports Interactive, twórcy serii Championship Manager, przedstawiają:

1994: CHAMPIONSHIP MANAGER 1
2004: FOOTBALL MANAGER 2005

Sports Interactive, twórcy serii Championship Manager, przedstawiają następny krok w ewolucji komputerowych menadżerów - Football Manager 2005.

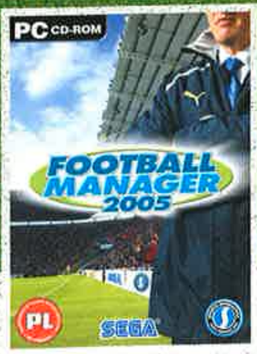
10 lat doświadczenia w tworzeniu silnika gry i największej bazy danych to argument nie do przebicia. Nikt nie może poszczycić się większą wiedzą w tworzeniu menadżerów piłkarskich.

Jeśli znasz się na piłce nożnej i kochasz ten sport, to Football Manager 2005 jest dla Ciebie. Nie ryzykuj wydawania oszczędności na to, co niepewne.

Wybierz Football Managera 2005 - grę tworzoną przez kibiców, dla kibiców.

Postaw na profesjonalizm!

FOOTBALL MANAGER 2005



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gazeta.pl

W sklepach od 11 listopada

Jesteś grafikiem 3D, animatorem lub programistą? **Zgłoś się do pracy** nad grą Wiedźmin! Informacje **www.thewitcher.com**
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
DOBRA CENA
99 90
ZŁOTYCH
SEGA

DVD dla każdego!

Jesień idzie...

Koniec żartów. Właśnie weszliśmy w te rejony kalendarza, w których czas gwałtownie przyspiesza. Jesień za oknem już na całego, w szkołach sprawdziany i lektury, studenci właśnie rozpoczęli nowy rok akademicki, redaktorzy czasopism o grach wrócili z urlopów i targów, a wydawcy gier ostro zabierają się za przygotowania do sezonu świątecznego.

W naszej redakcji wrze - już się „sprężamy" na grudzień, już myślimy o specjalnej (XIII!) edycji CDA. A co w tym numerze, poprzedzającym świąteczne żniwa gierkowe? **Zdecydowanie widać, że sezon ogórkowy stał się historią.** I bardzo dobrze, bo ile można żyć oczekiwaniem na nowe, dobre gry i zapełniać strony recenzjami gier, które w czasach obfitości kurzą się w szufladach biurek?

W tym numerze udało nam się zdobyć i zrecenzować kilka nie najgorszych pozycji, rzekłbym nawet - perełek. No, już chyba nikt nie będzie grymasił na tytuły, takie jak Full Spectrum Warrior, RBR czy Worms Forts. A FIFA 2005? Pewnie, że to nie to samo, co Half-Life 2 czy Quake IV, ale przyjdzie czas i na nie. Cierpliwości. Oczekiwanie możecie sobie osłodzić lekturą artykułu porównującego Shellshock i Vietnam. Mamy też kolejną porcję kontrowersji sprzętowych z cyklu „Nie daj się nabrać" i przegląd niezłych gadżetów w dziale sprzętowym.

Odwiedziliśmy, a jakże, specjalnie dla Was, wszystkie ważniejsze imprezy targowe i zebraliśmy całkiem sporo ciekawych materiałów prasowych, które zaczynamy prezentować już w tym wydaniu CD-Action, a które będą się przewijać do końca tego roku w zapowiedziach. Z czystym sumieniem polecamy grę Tony Hawk's Underground 2, bo widzieliśmy już sporo, a Qn`ik w hołdzie dla gry sam zaczął jeździć na deskorolce... do biura. To chyba coś znaczy?

W temacie numeru – sporo o drugiej części kultowej gry RPG, bazującej na świecie Star Wars. Czy naprawdę trzeba przytaczać tu jej tytuł?

Jak zwykle będzie co poczytać, ale nie zabraknie też dobrych pełnych wersji do pogrania. Sami popatrzcie, co przygotowaliśmy na płytach w tym wydaniu CDA. **Drake of the 99 Dragons.** Niby oceniona średnio, niby żadne tam mecyje, ale usiądźcie i spróbujcie, a nie będziecie żałować czasu spędzonego przed komputerem. A do tego **jest to premiera** - gra nie jest dotąd dostępna w Europie. Poza Polską, rzecz jasna. A dla tych, co nie za bardzo radzą sobie z angielskim - zrobiliśmy do niej nieoficjalne spolszczenie...

Do zagrania w Komandosów czy symulację łodzi podwodnej (ta po polsku od A do Z!) chyba nawet specjalnie nikogo nie trzeba zapraszać, bo to znane gry i dobra, solidna rozrywka dla gracza sponiewieranego przez obowiązki szkolne. A i demami obrodziło nad podziw... I za miesiąc będzie jeszcze lepiej!

Tak się już przyjęło, że CD-Action ukazuje się w dwóch równocześnie ukazujących się edycjach: CD i DVD. Tym razem nie jest inaczej. Obie wersje są już w sprzedaży. Oczywiście różnią się one ceną i zawartością, bo przecież na płytach DVD mieści się więcej materiałów, większa liczba dem i więcej dodatkowych atrakcji. My tutaj, w redakcji, stawiamy na edycję DVD, ponieważ wierzymy w rozwój technologii w tym kierunku. Ale nie zapominamy też o CD i nie zaniedbujemy czytelników przywiązanych do tego nośnika danych. Dopóki będą ludzie nie mający czytników DVD – my będziemy robić dla nich edycję z CD. Bez obaw!

Tym niemniej wydaje się nam, że **wcześniej czy później wszyscy przesiądą się na DVD**, tak jak kiedyś wszyscy zmieniliśmy dyskietki 3,5" (oraz 5,25" – czy ktoś je jeszcze pamięta?) na płyty CD. I dlatego wybiegamy ciut w przyszłość, dając Wam gadżet, który może nie wszystkim się od razu przyda – ale na pewno będzie to inwestycja na przyszłość.

O czym mowa? W obu wydaniach dodatkowo znajdziecie... **czystą płytę DVD-R o nazwie Bulqpack**. Wielu pewnie się zdziwi. Co to za dodatek do czasopisma i po cóż komu niezapisana płyta DVD, skoro nie ma nagrywarki i wielkiego pożytku z takiego dodatku mieć nie będzie? No cóż, malkontentów pewnie nie przekonamy, ale nagrywarki tanieją w takim tempie, że można już śmiało planować ich zakup. A warto to zrobić. Przecież DVD zastępuje około 8 cedeków. Może właśnie nasz prezent przyspieszy podjęcie takiej decyzji? Zresztą, skoro nie trzeba było podnosić ceny czasopisma z tej okazji, bo firma E-Net sfinansowała ten gadżet, nie ma co kręcić nosem. Posiadacze DVD będą wiedzieli, co zrobić z naszym prezentem. A reszta?

Możecie ją odłożyć na półkę, sprezentować lub nawet odsprzedać komuś, bo w końcu rzecz warta jest ładnych parę złotych. Na ten temat przeczytacie więcej w „niusach" sprzętowych i zawartości cover CD. Przy okazji mamy świetny pretekst do przeprowadzenia konkursu smsowego, w którym do wygrania są właśnie nagrywarki DVD. :)

Zauważcie też, że dostajecie - również bez konieczności jakichkolwiek dopłat - **8 stron CDA więcej**. Niby nic – a jednak cieszy. Prawda? Miejmy nadzieję, że ta tendencja utrzyma się (a może i wzmocni) w następnym, grudniowym już numerze CDA (jak ten czas leci...). Tego zaś możecie oczekiwać już w okolicach **2 listopada**. A póki co...

Miłej lektury!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

Do wygrania!

Nagrywarka DVD i monitor CRT HiVision – str. 138 • Gadżety do telefonu Nokia 5140 – str. 136 • Gry Full Spectrum Warrior – str. 62 • Gry Football Manager 2005 – str. 79 • Gry THPS 2005 – str. 30 • Gry Shade Gniew Anioła – str. 115

CDA 12/04 pojawi się w sprzedaży po 02.11.2004!

CD-ACTION www.cdaction.com.pl Listopad 11/2004 (105)

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Redaktor wydania: Maciek Kuc
Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz
Redaktor techniczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki
Korekta: Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor działu reklamy: Michał Mierzyński
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak, tel. (022) 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

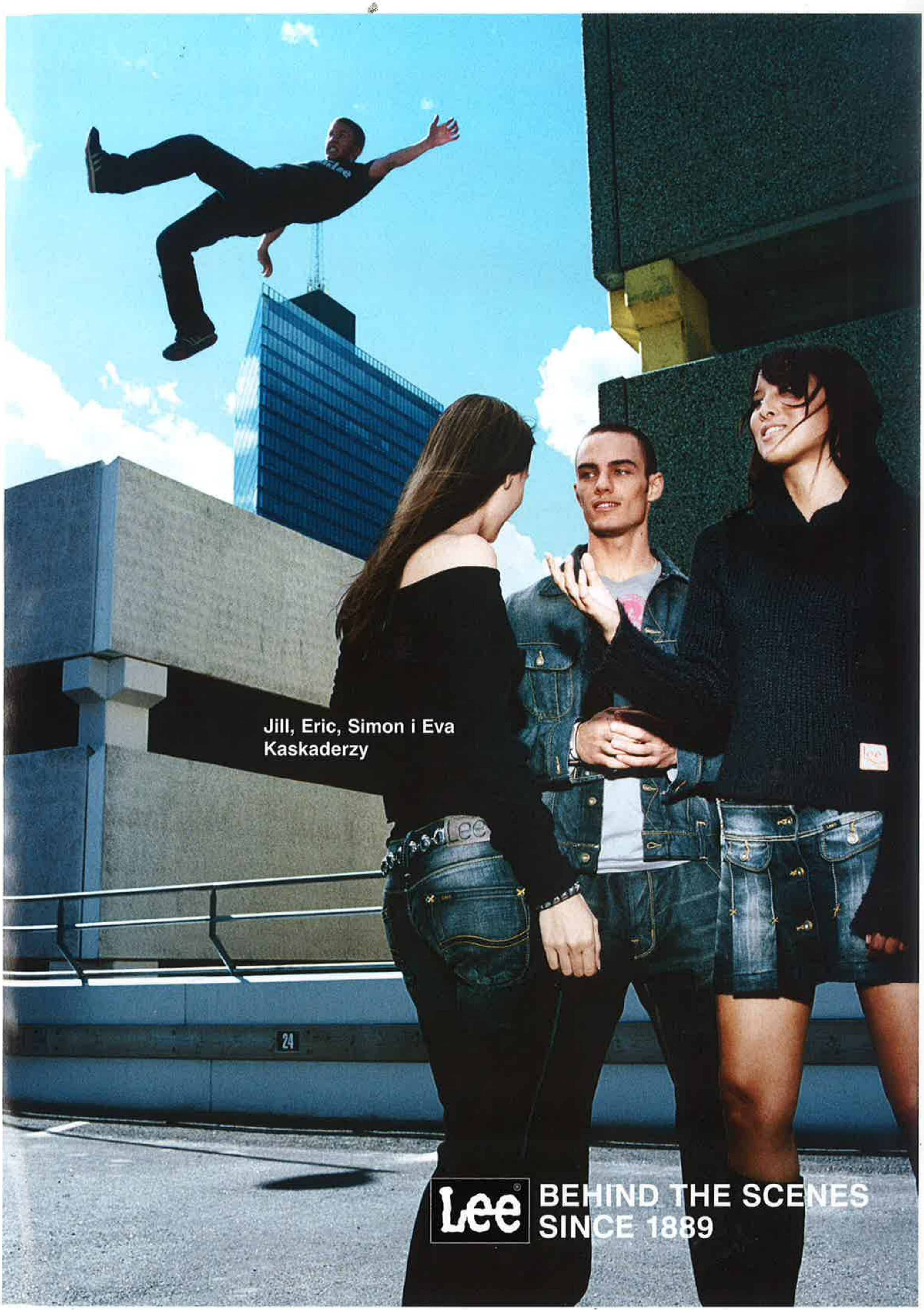
Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.


Jill, Eric, Simon i Eva
Kaskaderzy
Lee
BEHIND THE SCENES
SINCE 1889

SW: KotOR 2 - s. 046

Sequel doskonałego cRPG, obsypanego toną nagród zbliża się wielkimi krokami. Mimo że tworzony przez inny zespół, zapowiada się na grę, która będzie w stanie zdetronizować poprzednika, przez wielu uważanego za cRPG wszech czasów!

HITY NUMERU

s. 040 Relacje z targów

W tym miesiącu ekipa CDA jeździła po Europie i zbierała gorące newsy, flirtując z hostessami i oglądając najlepiej zapowiadające się premiery następnych miesięcy. Zobaczcie, co się działo w Anglii (ECTS i EGN) i Niemczech (Games Convention).

s. 072 Shellshock vs. Conflict Vietnam

Dwie gry o wojnie w Wietnamie, która do tej pory nie została należycie przeniesiona na ekrany PC-tów. Ten stan miał się zmienić po ich premierach, ale rzeczywistość nieco zweryfikowała huraoptymistyczne zapowiedzi.

s. 096 FIFA 2005

Czyżby ekipa EA Sports wreszcie zauważyła, że pojawiła się bardzo silna konkurencja z Konami? Tak czy inaczej FIFA 2005 należy do najlepszych części w całym cyklu. Dynamika, świetny motion capture, masa nowych ruchów - fani piłki nożnej będą ukontentowani.

SPIS TREŚCI

Zawartość Cover CD 010
Kalejdoskop 020

ZAPOWIEDZI

Tony Hawk's Underground 2 028
F.E.A.R. 034
Splinter Cell 3 036

ZA PIĘĆ DWUNASTA

Warhammer: Dawn of War 038

TEMATY NUMERU

SW: KotOR 2 046

RECENZJE

Full Spectrum Warrior 060
Guilty Gear XX......................... 064
kill.switch 066
Richard Burns Rally.................. 068
ShellShock: NAM '67 072
Conflict: Vietnam 074
Chessmaster 10 076
Total Club Manager 2005 078
Wings of War 080
Cold War Crisis........................ 082
Worms Forts 084
Drake 086
Juiced 088
Transport Giant 090
SS: Sentinels 092
Political Machine 094
FIFA 2005 096
Summer Games 2004 098
Marine Heavy Gunner............... 100
Asterix & Obelix XXL 102
Perimeter 104
Tiger Woods 2005 106
Syberia 2 PL 107
SC: Pandora Tommorow PL 107
Codename Panzers PL 108

NIE TYLKO GRAMY

Nie daj się nabrać...................... 130
Skrzynki e-mail 132

HARDWARE

Newsy 134
Nokia 5140 136
Epson RX600 137
HiVision 12X 138
HP PhotoSmart M307 138
LiteOn SHOW-1633S................. 139
TDK LPCW-50 140
MPio CL 200 140
GP PowerBatnk Universal 141
Apacer CF 256 MB 100X............ 142
Samsung SyncMaster 710n 142
Ever Duo 500 144
Genius SW-Flat 2.1 500 144
Logitech MX1000 145
Epson PictureMate 146
Pentagram 484 146

INNE

Relacje GC, ECTS i EGN 040
Gamewalker.............................. 054
Kaszanka Zone 110
O grach inaczej 112
Freeware 118
Gry na komórki 120
Na Luzie 122
Instrukcje do gier 125
FPP MegaZin............................. 128
Prenumerata 148
Action Redaction 150
Tipsy 154

INDEKS GIER

Asterix & Obelix XXL 102
Chessmaster 10 076
Codename Panzers PL 108
Cold War Crisis........................ 082
Conflict: Vietnam 074
Drake 086
F.E.A.R. 034
FIFA 2005 096
Full Spectrum Warrior 060
Guilty Gear XX......................... 064
Juiced 088
kill.switch 066
Marine Heavy Gunner............... 100
Perimeter 104
Political Machine 094
Richard Burns Rally.................. 068
SS: Sentinels 092
ShellShock: NAM '67 072
Splinter Cell 3 036
SC: Pandora Tommorow PL 107
Summer Games 2004 098
SW: KotOR 2 046
Syberia 2 PL 107
Tiger Woods 2005 106
Tony Hawk's Underground 2 028
Total Club Manager 2005 078
Transport Giant 090
Warhammer: Dawn of War 038
Wings of War 080
Worms Forts 084

© 2004 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i nazwy produktów Logitech są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Logitech. Licencjonowane przez Sony Computer Entertainment Europe Limited do użytku wyłącznie z PlayStation®, PS one™ i PlayStation®2 dla rynków PAL.
„PlayStation”, „△○✕□” i „PS one” są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Sony Computer Entertainment, Inc.

UNIKALNY KONKURS
– REWELACYJNE NAGRODY!!!

OSTATNI KONKURS

z serii „Mistrzowie eXtra Klasyki”!!!

WYGRAJ REWELACYJNE NAGRODY!!!

To są nagrody gwarantowane dla każdego!

Nieograniczona ilość nagród!

Bez dodatkowych pytań! Bez losowania!

Szczegółów konkursu szukaj w opakowaniach z grami z serii Nowa eXtra Klasyka oraz na stronie nxk.cdprojekt.info

Konkurs trwa od 15 września do 6 grudnia 2004 roku!

UWAGA!
Tylko gry oznakowane taką naklejką biorą udział w konkursie!

CD PROJEKT · GRY OnLine www.gry-online.pl · HYPER

NAJLEPSZA SERIA GIER
KOMPUTEROWYCH W POLSCE!!!

NOWE GRY

w serii

Nowa eXtra Klasyka!!!

Każda gra kosztuje tylko
19.99 zł

NAJLEPSZE, STARANNIE WYBRANE TYTUŁY!

COLIN MCRAE RALLY 2.0

DESPERADOS

ICEWIND DALE II

MASTER OF ORION 3

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

TACTICAL OPS: WOJNA Z TERROREM

Nowe gry w serii
już w sprzedaży!

nowa eXtra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

© 2004. eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

REDAKCJA INFORMUJE, ŻE:
•DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 10.08.2004.
•Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

DODATKOWE INFORMACJE O WYBRANYM DEMIE (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która pozwala na grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA!
Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 500 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

PRZYPOMINAMY, ŻE OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

Muzyka w wybieralce: Shielder!)

Jeśli przed uruchomieniem menu/po kliknięciu na link, pojawi się błąd - nie przejmujcie się tym. Kliknijcie OK, dalej wszystko powinno już działać prawidłowo.

W SKRÓCIE

PEŁNE WERSJE

SILENT HUNTER II

Najlepszy symulator łodzi podwodnej, jaki kiedykolwiek wyszedł na PC. Znakomity realizm i ogromna satysfakcja czerpana z zatapiania wrażych okrętów.

WYMAGANIA: P 266, 64 MB RAM, Win 95/98/2000/XP, akcelerator 3D

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Samodzielny dodatek do pierwszych Commandos. Sporo nowości (postacie, gadżety), wiele nowych rozwiązań i podwyższony poziom trudności. Bardzo satysfakcjonujące wyzwanie dla ambitnych graczy.

WYMAGANIA: P166, 32 MB RAM, Windows95/98/Me/XP, grafika 2 MB

DRAKE OF 99 DRAGONS

Max Payne na wesoło? To może za wiele powiedziane - ale jako miły przerywnik będzie w sam raz. Recenzję znajdziecie w tym numerze na stronie 86. Nieoficjalne spolszczenie zaś znajdziecie w Bonus2.

WYMAGANIA: procesor 600 MHz, 64 MB RAM, grafika 32 MB

KATAPULTA [tylko DVD]

Pełna gra przygotowana przez naszego czytelnika specjalnie dla CD-Action. Zasady są proste, sama rozgrywka za to niesamowicie złożona: Strzelasz z katapulty do mniej lub bardziej odległych celów, ustalając całą masę współczynników - z czego gęstość powietrza nie jest wcale tym najdziwniejszym. :) W tym miesiącu Katapulta jest tylko na DVD, za miesiąc powinna pojawić się również w wersji CD.

DVD w prezencie!

W tym miesiącu bardzo nietypowy gadżet – niezapisana* płyta DVD! Pozwala zarchiwizować grubo ponad 4 GB danych (z prędkością 8x), o ile oczywiście macie odpowiednią nagrywarkę (którą można np. wygrać w konkursie na 138 stronie). Jeśli nie, polecamy płytę komuś odsprzedać lub zamienić na coś innego – to naprawdę wartościowy prezent.

Gadżet ten dedykujemy wszystkim, którzy narzekają na zawartość Cover-CD. Teraz możecie nagrać na „płycie z CDA" to, co tylko chcecie! :)

(*) czyli pusta, niezawierająca żadnych programów/gier. Nie piszcie do nas z reklamacją, że „płyta nie działa" albo „na płycie nic nie ma"

BONUS

Action Mag
Action Sport Center
Bonus 1 i 2
Bonus 3
Esensja
Forum Actionum Offline
FAQ
FPPMegaZin
GamesLand
Konsole Zone
Oldsql
RTS Area
SpeedZone
Strefa WWW
Tawerna RPG
TPP Planet

DEMA

Chaos League [tylko DVD]
Colin McRae Rally 05
Counter-Strike 2D [tylko CD]
Elite Heli Squad [tylko DVD]
Evil Genius [tylko DVD]
FIFA 2005
MoH: Pacific Assault [tylko DVD]
Obscure [tylko DVD]
Political Machine
Port Royale 2
Rome Total War
Dominions [tylko DVD]
Joint Operations [tylko DVD]
Painkiller [tylko DVD]
Silent Hunter 2
UT 2004 [tylko DVD]
NBA 2005 [tylko DVD]
Prince of Persia 2 [tylko DVD]
Splinter Cell: Chaos Theory [tylko DVD]
SW: KotOR 2 [tylko DVD]

PATCHE

Chaos League [tylko DVD]
Commandos: Beyond the Call of Duty

DODATKI DO GIER

Call of Duty
Doom 3
Kingpin [tylko DVD]
Singles

TRAILERY

CoD: United Offensive [tylko DVD]
Half-Life 2 [tylko DVD]
GTA: San Andreas

PROGRAMY

Adobe Reader 6.0 CE [tylko DVD]
ArtRage
DirectX 9.0c
Bankrut
FlashGet [tylko DVD]
Mercora
QuickTime [tylko DVD]
Shareaza
Super Utilities Pro [tylko DVD]
Windows Media Player 9 [tylko DVD]
Windows Media Player 10 (XP) [tylko DVD]

Reklamacje płyt CD - FAQ

Aby przyspieszyć rozpatrzenie reklamacji, czasem nawet uniknąć wysyłania płyt do redakcji, które są sprawne, warto się zapoznać z poniższym FAQ-iem.

NAJCZĘSTSZE PROBLEMY Z PŁYTAMI

Płyta się nie uruchamia
Taka sytuacja może się zdarzyć na komputerach, na których wyłączono autoodtwarzanie płyt w napędzie. Niektóre programy do nagrywarek wyłączają tę funkcję, aby uniknąć problemów przy kopiowaniu płyt i testowaniu tych nagranych. Jeśli autoodtwarzanie nie zostało wyłączone, a mimo to płyta się nie uruchamia, należy sprawdzić, czy widać jej zawartość - i ręcznie próbować uruchomić menu. Jeśli i to nie pomoże, wykonujemy operacje opisane w punkcie „Zanim wyślesz płytkę".

Komputer „nie widzi" płyty
Spróbuj sprawdzić płytę w innym czytniku, najlepiej innego komputera. Sprawdź, czy komputer „widzi" zawartość krążka. Jeśli mimo to napęd nie widzi, co znajduje się na krążku, proszę przysłać płytę do naszego działu reklamacji. Jeśli na innych czytnikach jest ona widoczna, być może trzeba przeczyścić napęd, w którym nie działa.

Demo nie działa/sypie się itd.
Za niedziałające dema redakcja niestety nie ponosi odpowiedzialności. Dema na ogół są tworzone wcześniej na podstawie testowych wersji gry. Oznacza to, że mogą one zawierać błędy i będą działać na niektórych konfiguracjach sprzętowych, wywalać się bez powodu itp., itd.

Po instalacji, podczas próby uruchomienia programu, pojawia się komunikat o niewłaściwej płycie w napędzie (lub o jej braku). Na ogół zdarza się to w komputerach z dwoma napędami optycznymi lub gdy zainstalowano program emulujący wirtualny napęd CD. Część gier do uruchomienia wymaga, by płytka z grą była umieszczona w napędzie oznaczonym wcześniejszą literą alfabetu. W przypadku dwóch napędów na ogół wystarcza przełożenie płytki do drugiego czytnika. Przy wirtualnym napędzie trzeba zmienić jego literę na kolejną w alfabecie.

ZANIM WYŚLESZ PŁYTKĘ

1. Sprawdź ją w innym komputerze
Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w twoim komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez problemu!)

3. Najlepiej jednak zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

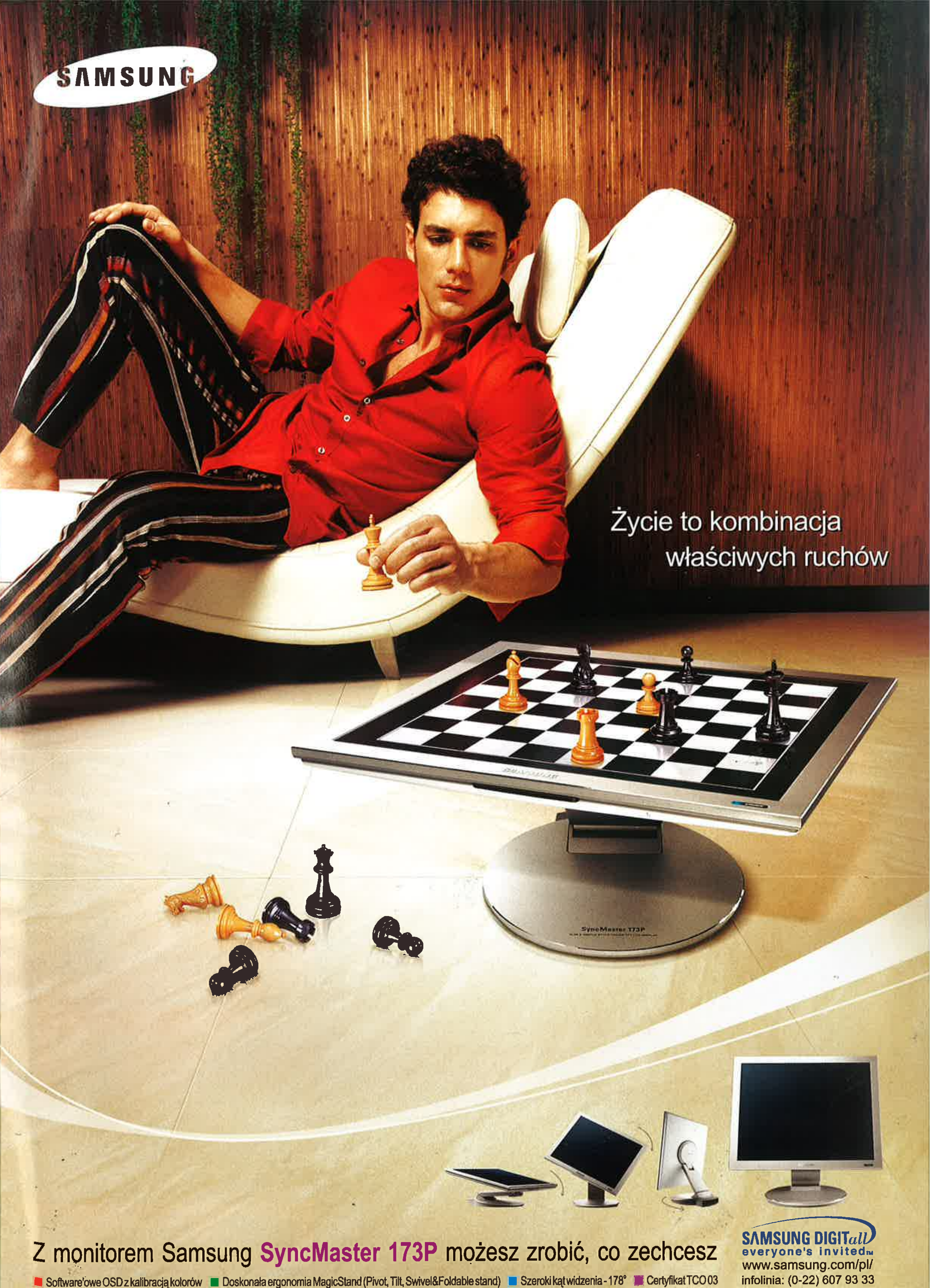
KONTAKT

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...

tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz - pamiętaj, że pracujemy od 8.00 do 16.00 od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. - ale nie musisz.

Wyżywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina - nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...


SAMSUNG
Życie to kombinacja
właściwych ruchów
SyncMaster 173P
Z monitorem Samsung SyncMaster 173P możesz zrobić, co zechcesz
Software'owe OSD z kalibracją kolorów
Doskonała ergonomia MagicStand (Pivot, Tilt, Swivel&Foldable stand)
Szeroki kąt widzenia - 178°
Certyfikat TCO 03
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.samsung.com/pl/
infolinia: (0-22) 607 93 33

Tipsy do gry znajdziecie na stronie 154, a polską instrukcję na CoverCD i na stronie 125.

- OCENA W CDA: 6
- PRODUCENT: Pyro Studios/Eidos Interactive
- WYMAGANIA: P166, 32 MB RAM, Windows95/98/Me/XP, grafika 2 MB
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 75,4%

PEŁNA WERSJA

Commandos
Beyond the Call of Duty

Fragmenty recenzji Allora

Nie jest to jednak, jak mogłoby się wydawać, druga część Commadnosów, ale też nie jest to jedynie dysk z dodatkowymi misjami. Beyond jest płytką stojącą ponad tymi prostymi podziałami, a najprościej byłoby go określić numerkiem 1.5. Czyli mamy tu pewne ulepszenia w stosunku do części pierwszej, która w dodatku nie jest do grania w niego wymagana, ale nie jest to jeszcze pełny sequel.

Dostajemy kilka bardzo fajnycn zmian. Nie dotyczą one wprawdzie głównych bohaterów, bo ci pozostali tacy sami, ale za to teraz doszły do nich dwie współpracowniczki. Jedna z nich to Dragisa Skopje, członkini partyzantki, a druga - Lips - to, poza faktem, że także należy do ruchu oporu, tyle, że duńskiego, żeński odpowiednik Spooky'ego, czyli „maszynka" do odwracania uwagi żołnierzy. Obydwie te istoty jednak pojawiają się tylko epizodycznie i wcale nie stanowią największej atrakcji w grze.

W przeciwieństwie do takich na przykład kamieni, paczki papierosów (beznikotynowych) czy kajdanek. To one dopiero dają prawdziwie nowe możliwości. Taki zwykły kamień to przecież wymarzone narzędzie do chwilowego odwracania uwagi wrogich żołnierzy. Wystarczy rzucić go w pobliże takiego żołdaka, by wiedziony obowiązkiem porozglądał się za przyczyną hałasu. Jeszcze lepsze są papierosy. Wiadomo, w trakcie wojny, a zwłaszcza podczas niezwykle pasjonującej służby wartowniczej, ich palenie było właściwie jedynym zajęciem, jakiemu bez sprzeciwów przełożonych można się było oddawać. No i nasi chłopcy potrafią obecnie ten nałóg wykorzystać. Wystarczy podrzucić gdzieś na widoku taką paczuszkę, a już jakiś męczony nałogiem żołdak ruszy w jej kierunku, umożliwiając naszym bezpieczne przedostanie się dalej czy też ciche jego unieszkodliwienie.

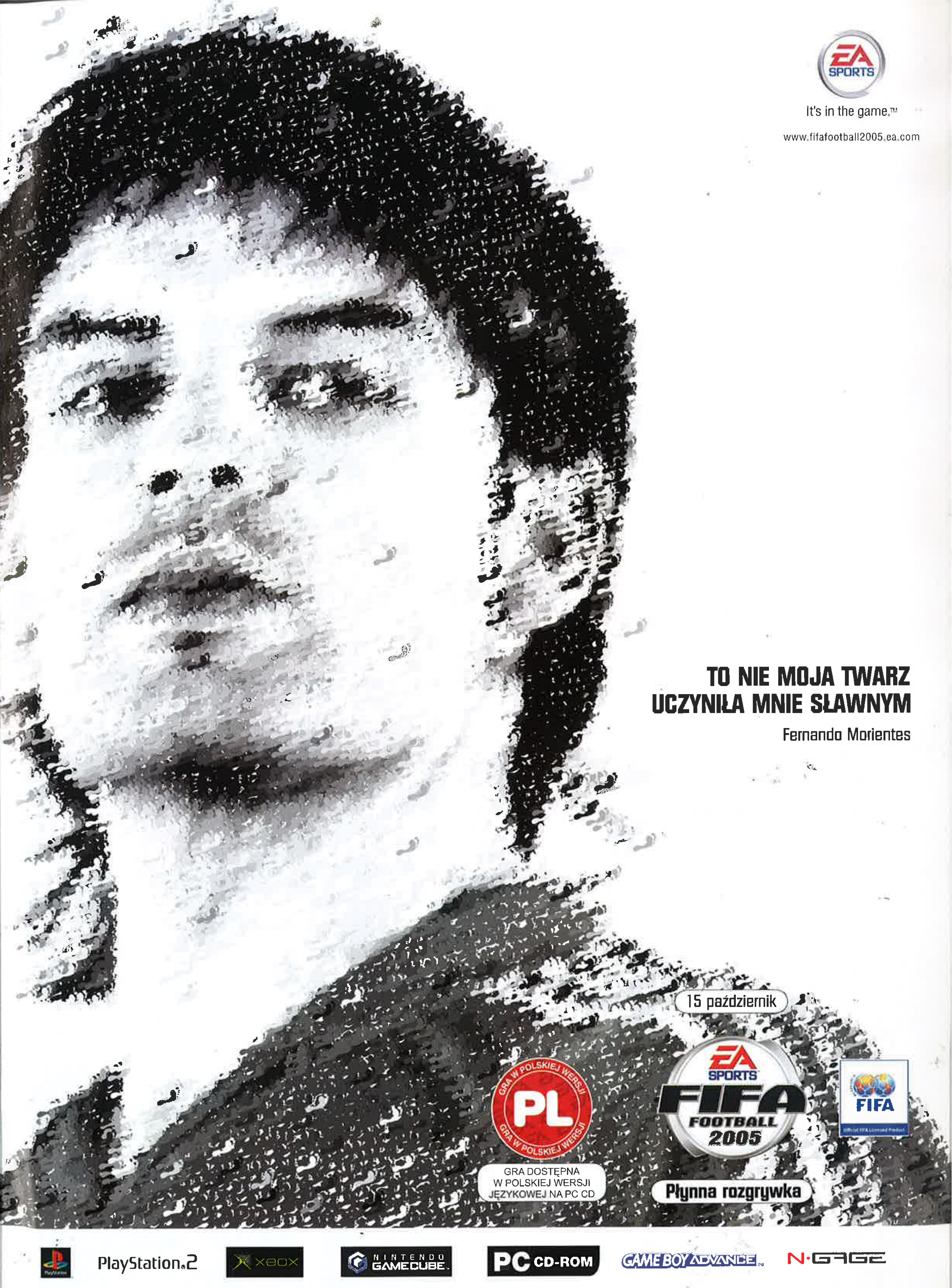
Do zwykłego pozbywania się wrogów poprzez wysyłanie ich na tamten świat doszła jeszcze jedna bardzo przydatna opcja: ogłuszenie. By taki efekt uzyskać, wystarczy - zamiast noża - zaatakować wrażych pięścią Tiny'ego tudzież skorzystać z przenoszonego przez Spooky'ego eteru. Jest to zresztą polecane nie tylko z powodów humanitarnych, gdyż na wojnie odgrywają one, jakby nie było, znaczenie w najlepszym przypadku marginalne. Takich nieprzytomnych gostków można bowiem wykorzystać do... odwracania uwagi innych! Nie należy także zapominać, że taki Niemiec nie ma zazwyczaj problemów z przedostaniem się przez linie wart, gdyż jest po prostu integralnym ich składnikiem!

Ale z takim osobnikiem wcale nie jest tak prosto, jak by to powyższy akapit sugerował. Nie można bowiem zapominać, że jest to mimo wszystko wrogi żołnierz, a co za tym idzie - wystarczy go tylko na chwilkę spuścić z oczu, by zaczął wzywać pomocy! Na szczęście nadzór nad taką „owieczką" sprawować mogą wszyscy członkowie naszego teamu, więc przy odrobinie strategicznego planowania nie powinno być z odpowiednim jego wykorzystaniem najmniejszych problemów.

Ale by takie wzmocnienie naszych możliwości nie zmniejszyło szans wrogów, także oni otrzymali kilka dodatków utrudniających życie drugiej stronie. Najmniej przyjemnym jest chyba dodana do podstawowych typów wrogich żołnierzy sylwetka pana z niemieckiej tajnej policji państwowej (Geheime Stattspolizei), czyli na nasze Gestapo. Otóż, ci bardzo niemili panowie mają jedną jeszcze mniej miłą zdolność - automatycznie wykrywają naszych szpiegów, nawet gdy ci mają na sobie jak najbardziej przepisowy uniform! To zresztą nie jedyne utrudnienia. Liczba wrogich patroli - nie dość, że dodano jeszcze dwa dodatkowe rodzaje wartowników, to jeszcze zwiększono ilość wojaków i to z ponakładanymi na siebie strefami obserwacji!

Jest to właściwie jedyny zarzut, jaki tak na dobrą sprawę można tej grze postawić. I w dodatku nie jest on w pełni obiektywny. Jeżeli bowiem przyjąć, że jest to dodatek z misjami przeznaczony specjalnie dla osobników mających poprzednią część Commandos w jednym małym paluszku, problem z wysokim poziomem trudności można uznać za nieistniejący. Dodano tu także możliwość wyboru poziomu trudności - obecnie prócz standardowego hard jest jeszcze easy.

Poziom trudności powoduje niestety bardzo znaczne obniżenie sumarycznej oceny. Każdy maniak może ją sobie podnieść o dwa punkty w górę. Nowe umiejętności, większe mapy i dokładniejsza grafika powinny cieszyć oczy nie tylko maniaków.



© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS i znak graficzny EA SPORTS i It's występujące w grze są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w USA i/lub w innych krajach. Oficjalny produkt na licencji FIFA. Znak graficznyFIFA © 1977 FIFA TM. Wyprodukowano na licencji Electronic Arts Inc. © 2004 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwiska graczy i podobizny są objęte licencją Międzynarodowej Federacji Piłkarzy Zawodowych "(FIFPro)", drużyny narodowe, kluby i/lub ligi. Wszystkie produkty sponsorowane, nazwy firmy, nazwy marek i znaki graficzne stanowią własność ich odpowiednich właścicieli. Wszystkie inne znaki handlowe stanowią własność ich odpowiednich właścicieli. EA SPORTS™ jest marką Electronic Arts™. Znaki graficzne "PlayStation" i Rodziny "PS" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Znaki

Pełna wersja instrukcji jest na płycie z grą.

PEŁNA WERSJA

- PRODUCENT: Ubisoft
- GATUNEK: symulator
- WYMAGANIA: P 266, 64 MB RAM, Win 95/98/2000/XP, akcelerator 3D
- OCENA W CDA 2/2002: 9 [+ znak jakości]

Silent Hunter II

Wyjątkowo w tym miejscu umieszczamy fragmenty betatestu Elda, gdyż recenzja napisana była w zbeletryzowanej formie i w gruncie rzeczy niewiele mówiła o samej grze. Pełny tekst recenzji zamieścimy na stronie www.cdaction.com.pl.

Walczymy po stronie niemieckiej Kriegsmarine, a terenem naszych łowów są akweny morskie przy wschodnim wybrzeżu USA, Morze Śródziemne i wody wokół Afryki Południowej.

W trybie gry dla pojedynczego łowcy mamy pojedynczą misję i kampanię. W obu przypadkach można je skonfigurować pod dowolnym kątem, a zatem ustawić adekwatny do umiejętności stopień trudności oraz określić to, kiedy zaczniemy podwodne zmagania. Wszystko, co wiąże się z misjami i karierą, jest jak najbardziej zgodne z historią II wojny światowej, co należy przypisać w głównej mierze konsultantowi SSI w osobie Ericha Toppa (był uczestnikiem zmagań w bitwie o Atlantyk i jedenym z najlepszych podwodniaków Kriegsmarine). W menu głównym znajdziemy encyklopedię okrętów i statków oraz serię filmików przedstawiających wywiad z Erichem Toppem.

Silent Hunter II wielki jest! Fani Silent Service i pierwszej części Silent Huntera błyskawicznie odnajdą się w nowej sytuacji. Głównie za sprawą interfejsu, który jest właściwie taki sam jak w poprzedniej części. Pod tymi samymi skrótami klawiszowymi odnajdziemy funkcje służące do sterowania okrętem. Jedynie pod F1 mamy help, a nie jak wcześniej - centralę. Z kolei poziom trudności można dowolnie konfigurować. Początkujący gracz ma możliwość wyłączenia limitu torped, paliwa, baterii, zanurzenia maksymalnego i tym podobnych bajerów, dzięki czemu gra ma wówczas niewiele wspólnego z symulacją, ale nawet laik będzie mógł się nacieszyć faktem storpedowania alianckiego okrętu.

Nie sposób się oderwać od peryskopu, a widok tonącego w płomieniach okrętu wroga jest największą nagrodą za godziny spędzone na planowaniu ataku i wsłuchiwaniu się w monotonny odgłos sonaru. Wróćmy jednak do tematu, czyli czym tak naprawdę różni się Silent Hunter II od części pierwszej, bo chyba na tym powinienem się skoncentrować. Oczywiście nie bez znaczenia na rozgrywkę wpłynęła zmiana teatru działań. U-booty niemieckie wszak różnią się od amerykańskich „żelazek" typu np. Gato. Inna liczba wyrzutni torped, prędkość, inny kaliber działa czy też szybkość wynurzenia i zanurzenia powodują, że należy obrać zupełnie inną taktykę walki. Poza tym na taktykę wpływ ma również to, jak walczą alianckie okręty eskorty. Taktyka to jedna, a realizm druga różnica dzieląca obie części Silent Huntera. Wcześniej podczas grania w SH wydawało mi się, że jest on duży, ale jak się okazuje, nic bardziej mylnego.

Po rozpoczęciu gry byłem nieco zaskoczony tym, że w opcjach graficznych mogę jedynie ustawić rozdzielczość do 800 x 600 w 16 bitach. Toż to niemal herezja w dzisiejszych czasach! Szybko jednak zweryfikowałem swoją opinię na temat grafiki SH II. Jakoś nie bardzo przeszkadza niska rozdzielczość i mała liczba kolorów. Menusy bardzo przypadły mi do gustu, zwłaszcza wycinki ze starych plakatów Kriegsmarine (popatrzcie na tego kolesia w menu głównym - rządzi!). Również ich grafice podczas pobytu na okręcie nie można nic zarzucić. Wszelkie zegary, gałki, pokrętła wyglądają bardzo przekonywająco.

W przypadku SH II sprawa ma się identycznie jak z Championship Managerem. Nie liczy się wygląd, lecz grywalność. A tej SH II nie brakuje. Kończąc temat oprawy graficznej, nie można zapomnieć o trójwymiarowym widoku spoza okrętu. Widzimy wówczas w bardzo efektownym ujęciu nasze „żelazko" z zewnątrz, wraz z wykonywanymi przez nie manewrami, spadającymi obok bombami głębinowymi etc.

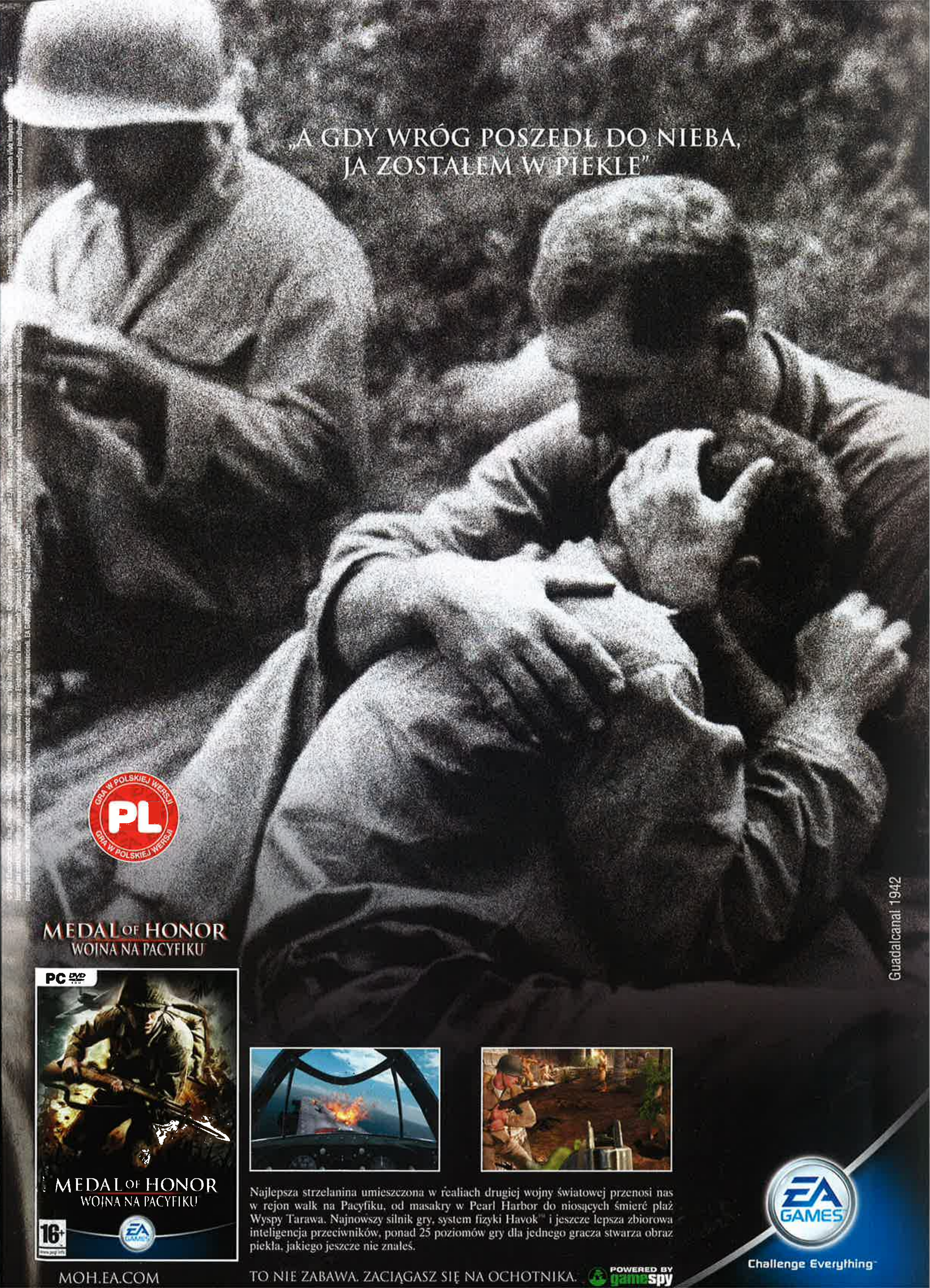
Muzykę towarzyszącą nam w menusach mogę jedynie określić mianem: rewelacyjna - i to nie jest odosobnione zdanie. To pomieszanie podniosłych marszów z II wojny światowej, odgłosów sonaru czy asdika, a także nowoczesnych sampli. Istne arcydzieło!

Medal of Honor: Pacific Assault

Jeden z najlepszych wojennych FPS-ów doczekał się kontynuacji. Tym razem działamy na Pacyfiku. Czy nowy MoH wygra pojedynek z bardzo silną konkurencją? Przekonajcie się sami. Demo zajmuje niecałe 560 MB na dysku i niestety charakteryzuje się dość wysokimi wymaganiami sprzętowymi. Jeśli nie masz mocarnego sprzętu - lepiej nie włączaj w ustawieniach nic powyżej medium. Ponadto gra standardowo uruchamia się na średnim poziomie trudności. By to zmienić, wciśnij Escape, New Game i wybierz taki, który odpowiada tobie.

- GATUNEK: FPS
- WYMAGANIA: Win XP/2000, procesor 1.5 GHz, 256 MB RAM i grafika z 64 MB

Klawisze
W, S, A, D - poruszanie się
Spacja - podnieś się/podskocz
Lewy control - kucnij/czołgaj się
C - padnij!
Shift - bieg/chodzenie
LPM - strzał
RPM - uderzenie
R - przeładowanie



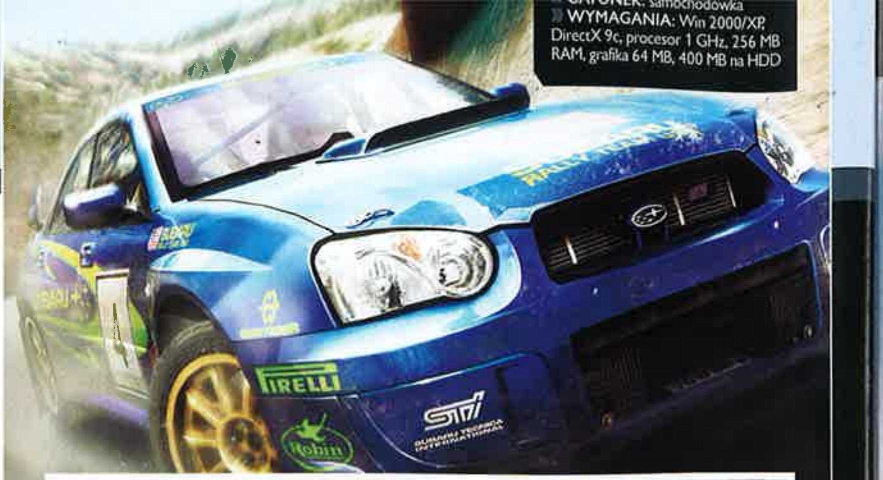
„A GDY WRÓG POSZEDŁ DO NIEBA,
JA ZOSTAŁEM W PIEKLE"
GRA W POLSKIEJ WERSJI
PL
Guadalcanal 1942
MEDAL OF HONOR
WOJNA NA PACYFIKU
PC DVD
MEDAL OF HONOR
WOJNA NA PACYFIKU
16+
Najlepsza strzelanina umieszczona w realiach drugiej wojny światowej przenosi nas w rejon walk na Pacyfiku, od masakry w Pearl Harbor do niosących śmierć plaż Wyspy Tarawa. Najnowszy silnik gry, system fizyki Havok™ i jeszcze lepsza zbiorowa inteligencja przeciwników, ponad 25 poziomów gry dla jednego gracza stwarza obraz piekła, jakiego jeszcze nie znałeś.
MOH.EA.COM
TO NIE ZABAWA. ZACIĄGASZ SIĘ NA OCHOTNIKA.
POWERED BY gamespy
EA GAMES
Challenge Everything

DVD

GATUNEK: sportowa/akcja
WYMAGANIA: P3 700, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win 98/Me/00/XP

Chaos League

Gra sportowa, przypominająca (nieco) futbol amerykański skrzyżowany z... wrestlingiem, do tego rozgrywany w realiach fantasy. Równie ważne jak technika jest tu... skopanie tyłka (dosłownie!) zawodnikom przeciwnika. Do wyboru dwie drużyny, możliwość przekupywania sędziów, granie w turach lub czasie rzeczywistym itd. Demo, 273 MB na HDD, oferuje - tutorial, mecz, tryb championship.



GATUNEK: samochodówka
WYMAGANIA: Win 2000/XP, DirectX 9c, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, 400 MB na HDD

Colin McRae Rally 2005

Następny przedstawiciel serii, która coraz szybciej wypuszcza kolejnych potomków. Sądząc z nazwy - powinny się teraz pojawiać raz na rok. Jak zwykle - ulepszona grafika i realizm. Trzy wozy, trzy trasy (Wielka Brytania, Szwecja i Niemcy), wszystko w trybie Time Trial. Mnie się jeździło bardzo przyjemnie. :) Sterowanie - kursory i klawisz 1 odpowiedzialny za zmianę kamer.

Uwaga!
Po włączeniu gry może się pojawić czarny ekran i nie znikać przez dłuższy czas. Bądźcie cierpliwi - gra się załaduje.

TYLKO NA CD

PEŁNA WERSJA

GATUNEK: zręcznościowo-symulacyjna
WYMAGANIA: włączony PC :)

Counter -Strike 2D

Amatorski klon Half-Life'a Counter-Strike, do tego w konwencji 2D. Można grać z botami (ponad 30 na planszę), sporo plansz. Raczej należy traktować to jako ciekawostkę... choć wciąga, i owszem, owszem. I do tego nie jest to demo, tylko cała gra (freeware). Miesiąc temu zamieściliśmy ją tylko na DVD - teraz znajduje się ona tylko w wersji CD.

Rome: Total War

Krok milowy serii Total War? Nowy engine, prawdziwie epicki rozmach - fani powinni być zachwyceni. Reszta - przynajmniej zainteresowana. W demie możecie rozegrać tutorial i bitwę o Trebię.

GATUNEK: strategia
WYMAGANIA: Win 98SE/ME/2000/XP, procesor 1.0 GHz, 256 MB RAM, 300 MB na HDD, DirectX 9.0b, grafika 64 MB

DVD

GATUNEK: horror
WYMAGANIA: P 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, 317 MB na HDD

Obscure

Całkiem klimatyczne demko nowego horroru, czerpiącego wzory z popularnych amerykańskich filmów. Pusta szkoła, dziwne odgłosy, trzaskające drzwi... Grać w zaciemnionym pokoju i ze słuchawkami na uszach!

Poczuj MOC XTREMALNYCH doznań!
XR
xpand rally
JUŻ W SKLEPACH !
"(...)Gra wygląda wręcz oszałamiająco. Wspaniale wymodelowane trasy gęsto obsadzone bujną roślinnością wiją się przez różne okolice. Piękny światłocień, kurz wzbijany kołami i trawa falująca od uderzeń powietrza wyglądają na powtórkach niczym w relacji telewizyjnej(...)"
Komputer Świat Gry
„(...)Grafika jak opadanie szczęki powodowała, tak robi to nadal (...)jedno jest pewne - na pełną wersję warto czekać!
CD-Action
Zmiany pogody i pór dnia wraz z nowym, globalnym modelem oświetlenia i dynamicznymi cieniami tworzą niespotykany do tej pory efekt realizmu;
Ponad 35 szczegółowych modeli samochodów rajdowych z ultra realistycznym systemem uszkodzeń oraz symulacją obrażeń kierowcy;
Po raz pierwszy w pełni dynamiczne i interaktywne otoczenie tras dodatkowo odwzorowane z fotograficzną jakością;
Rozbudowany tryb kariery z ponad 70 wyścigami w 5 zróżnicowanych krajobrazowo lokacjach w połączeniu z 800 częściami do tuningu samochodów to kilkadziesiąt godzin wspaniałej rozrywki;
Bogaty tryb multiplayer, a w nim m.in: Rajdy, Rally Cross, Free Style;
Świetny model prowadzenia samochodu w dwóch trybach gry: Arcade i Simulation;
Intuicyjny edytor pozwalający łatwo tworzyć własne trasy;
Wymagający komputerowi przeciwnicy posiadający zróżnicowane umiejętności prowadzenia samochodu;
Unikalne połączenie najlepszych cech prawdziwych rajdów i rally crossu; Trasy rajdowe o zróżnicowanych nawierzchniach i skali trudności;
Rewelacyjne efekty graficzne od błota wylatującego spod kół, przez realistyczne przejazdy przez wodę na padającym śniegu skończywszy;
sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 prefiks 62) 73 72 739
www.xpandrally.com

DVD

GATUNEK: zręcznościowa
WYMAGANIA: Win XP, procesor 750 MHz, 64 MB RAM, karta grafiki 32 MB, 120 MB na HDD

Elite Heli Squad

Zasiądź za sterami helikoptera i strzelaj do wszystkiego, co się rusza. W demie można grać tylko przez godzinę, ale to w zupełności wystarcza, by przetestować jedyną maszynę i obie plansze. Sterowanie jest więcej niż proste i ogranicza się niemal wyłącznie do kursorów i myszy. Więcej informacji w instrukcji w katalogu z grą.

GATUNEK: sportowa
WYMAGANIA: procesor 700 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB, nieco ponad 100 MB na HDD

FIFA 2005

Tu nic więcej pisać nie trzeba. Piłka - okrągła. Drużyny - dwie (Arsenal i Milan). Recenzja pełnej wersji - w tym numerze CDA.

Uwaga!
Jeśli gra nie chce się zainstalować do wybranego katalogu, umieść ją tam, gdzie sugeruje instalator - pójdzie dobrze.

GATUNEK: strategia/ekonomiczna
WYMAGANIA: PIII 700 MHz, 128 MB RAM (lub 256 MB, jeśli masz Win 2000 albo XP), 309 MB na HDD

Port Royale 2

Ameryka odkryta! Pora zrobić na tym pieniądze. W grze wcielasz się w drobnego handlarza epoki karawel, piratów, szybko zdobywanych fortun i równie prędko traconych głów. Twoim zadaniem jest oczywiście stać się panem i władcą na krańcu świata. ;) W demie dostępne cztery misje treningowe, w których zarówno zapoznacie się z zarządzaniem nadmorską kolonią, jak i powąchacie proch.

DVD

GATUNEK: sim
WYMAGANIA: Win 98SE/Me/2000/XP, procesor 800 MHz, DirectX(r) 9.0b, 128 MB RAM, grafika 16 MB, 300 MB na HDD

Evil Genius

Jeśli lubicie simy i szczerze współczujecie wszystkim tym, którzy zaczynają z wielkimi marzeniami (panowanie nad światem/zniszczenie go), a kończą w efektownym pojedynku z jednym superagentem - teraz możecie nie przyglądać się biernie klęsce Wielkiego Złego. Wejdźcie w jego skórę i zbudujcie wielkie podziemne imperium. No, może demo aż na tak wiele nie pozwoli, ale jakiś czas można pograć całkiem satysfakcjonująco. Na początku gry czeka was rozbudowany trening, nikt więc nie powinien się zgubić.

The Political Machine

Demko gry, której recenzję możecie przeczytać w tym numerze CD-Action. Poprowadźcie Busha lub Kerry'ego do zwycięstwa w wyborach prezydenckich. Aby osiągnąć ostateczny sukces, trzeba podróżować po całych Stanach Zjednoczonych, wygłaszać przemówienia, nagrywać reklamówki, zatrudniać speców od PR i zajmować się wieloma innymi rzeczami, o których zwykli śmiertelnicy nie mają zielonego pojęcia. W tej wersji możecie wziąć udział w 11-tygodniowej kampanii, co stanowi ponad jedną czwartą pełnej rozgrywki.

GATUNEK: strategia
WYMAGANIA: Win 98/Me/2000/XP, procesor 600 MHz, 128 MB RAM (256 MB, jeśli masz Win 2000 lub XP), grafika 32 MB, DirectX 9.0b, 200 MB na HDD

WYPRÓBUJ NOWE ŚRODKI NA ROBAKI!
W sklepach od 28 października
Worms Forts: Oblężenie to pierwsza gra z kultowej serii Worms, w której możesz budować wielkie fortece, mieszczące olbrzymi wybór szalonego arsenału. Rozpętaj piekło, by zniszczyć swych tchórzliwych rywali w trybie dla jednego lub wielu graczy, tocząc walki w mityczno-starożytnych epokach. Tu możesz być tylko zwycięzcą lub pokonanym!
www.wormsforts.cdprojekt.info
WORMS FORTS Oblężenie
PC CD ROM
PlayStation 2
CD PROJEKT
SEGA
PL
99,90
Jesteś grafikiem 3D, animatorem lub programistą? Zgłoś się do pracy nad grą Wiedźmin!

- DEUS EX: INVISIBLE WAR
- DOOM 3
- HALF-LIFE 2
- NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
- QUAKE IV
- SWAT 4
- THIEF: DEADLY SHADOWS
- TOMB RAIDER 7
- X2: THE RETURN

LISTOPAD 2004

Quake IV

Ponad dwa lata kazało czekać id Software na pierwsze szczegóły dotyczące Quake'a IV - kolejnej po DOOM-ie 3 kontynuacji legendarnej serii first person shooterów. Zgodnie z informacjami wprost ze źródła - studia Raven Software (m.in. Soldier of Fortune, seria Jedi Knight), które pod bacznym okiem id zajmuje się tworzeniem gry - Quake IV jest bezpośrednim ciągiem dalszym Quake'a II. Jego akcja zawiązuje się już w kilka godzin po finałowych zdarzeniach z tamtego i rozpoczyna kolejnym atakiem na świat Stroggów. Tym razem nasza postać nie będzie sama - towarzyszyć mu będzie, przynajmniej początkowo, team marines. Niemal pewne jest jednak, że choć będą oni cennym sprzymierzeńcem, w istocie najlepszym przyjacielem gracza będzie podręczny arsenał, w nim zaś powracające blaster (z latarką!), shotgun, karabin maszynowy i... nailgun!

Quake IV tworzony jest na bazie technologii, którą mieliśmy okazję niedawno podziwiać przy okazji DOOM-a 3, stąd też właśnie nieco zbyt plastyczny, by nie powiedzieć – plastykowy, wygląd scenerii i postaci. Są jednak różnice: w grze istnieć mają otwarte przestrzenie, a także pojazdy inne niż jednotorowa kolejka. Poważniej potraktowany został multiplayer, który bliższy jest temu z Quake'a III: Areny niż DOOM-a 3.

Więcej o kolejnej „wielkiej rzeczy" w świecie gier komputerowych - wkrótce.

www.ravensoft.com

„Doom" dla Andrzeja Bartkowiaka

Nie zdążyliśmy jeszcze ochłonąć po wrażeniach związanych z eksploracją marsjańskiej bazy UAC w DOOM-ie 3, gdy nadchodzą wieści o jej wielkoekranowym odpowiedniku - filmie na motywach serii. Jak się okazuje, scenariusz „DOOM-a" pisze Dave Callaham, reżyserem zaś filmu jest Andrzej Bartkowiak - twórca „Od kołyski aż po grób", „Romeo musi umrzeć" i „Mrocznej dzielnicy". „DOOM" realizowany będzie w Pradze i Amsterdamie, pierwsze zdjęcia rozpoczną się w październiku. W głównej roli zagra Karl Urban pamiętany jako Eomer we „Władcy Pierścieni". „DOOM" na ekrany wejdzie w 2006 r.

www.doom3.com

SWAT 4

Vivendi zdecydowało się dać graczom wgląd w to, co zastąpić ma tragicznie niedoszłe SWAT: Urban Justice. Przypomnijmy, że SWAT 4 realizowany jest w studiu Irrational Games, premierę gry zaś - naturalnie taktycznego first person shootera stawiającego graczy w roli policjantów z oddziałów Special Weapons and Tactics - Vivendi zapowiada na wiosnę 2005 r.

www.swat4.com

Eidos znów pod kreską

Brytyjski Eidos, bohater niedawnych prób mariażu z którymś z branżowych gigantów, przyznał, że ponownie nie udało mu się osiągnąć zysków z działalności. W roku podatkowym 2004 stracił blisko 3 miliony funtów (ponad 5 milionów dolarów), co znalazło natychmiastowe przełożenie na kurs akcji przedsiębiorstwa. Ich nagły spadek zahamowała wieść, że przyszły rok ma być rokiem dla Eidosa lepszym. W tym czasie światło dzienne ujrzą m.in. kolejny Hitman, kolejny Tomb Raider, kolejny Championship Manager. Nie jest zarazem wykluczone, że - po ewentualnym przejęciu Eidosa przez firmę trzecią - zagrają one dla zupełnie nowego klubu.

www.eidosinteractive.com

Deus Ex i Thief - ciąg dalszy nastąpi?

Deus Ex: Invisible War i Thief: Deadly Shadows - dwie nadzwyczajne gry związanego z Eidosem Ion Stormu... nie sprzedały się tak dobrze jak oczekiwano. Mimo to Eidos zamierza ponownie zaryzykować i objąć patronatem kolejne próby przekonania do nich szerokiej publiczności. Jak mówi eksprezes Eidosa Rob Dryer, na pewno dane nam będzie ujrzeć trzecią część serii Deus

Ex. Najpewniej też pojawi się Thief, jednak - i tu uwaga, bo wieść chyba nie należy do najlepszych - będzie to złodziej współczesny, nie średniowieczny...

www.eidos-interactive.com

Tomb Raider 7

Eidos zapowiedział, że rok 2005 będzie ponownie rokiem Tomb Raidera. I jak się zdaje, coś może być na rzeczy, gdyż kolejna, siódma już część Latającego Cyrku Lary Croft, tworzona jest już nie przez wyraźnie nieudolne Core Design, lecz Crystal Dynamics, które w sercach wielbicieli TPP zapisało się dzięki serii Legacy of Kain. Niestety, Eidos zapowiedział zarazem, że nic - aż do jesieni - o nowym Tomb Raiderze nie usłyszymy...

www.tombraider.com

Kelly Brook w NFS: Underground 2

Tym razem dobre wieści dla wszystkich prawdziwych mężczyzn lubiących, co naturalne, patrzeć na prawdziwe kobiety. Chodzi o wykorzystanie postaci Kelly Brook - znanej choćby z The Italian Job - w Need for Speed: Underground 2. Uwaga jednak, panowie. Ładna nie znaczy łatwa i odgrywana przez nią postać – Nikky, może się stać przyczyną frustracji niejednego ściganta...

www.eagames.com/official/nfs/underground2/us/home.jsp

Half-Life 2 w listopadzie?

Wygląda na to, że ten dodatkowy rok wystarczył Valve, by faktycznie ukończyć Half-Life'a 2. Doug Lombardi potwierdził, że 'release candidate' - kompletna wersja gry, którą twórcy dostarczają wydawcy do ostatecznych testów, trafiła do Vivendi 15 września 2004 r. Oznacza to, że wielce prawdopodobna jest jej listopadowa premiera, sugerowana m.in. przez zwykle dobrze poinformowane sklepy internetowe. Czyżbyśmy faktycznie już wkrótce mieli w końcu usłyszeć 'Wake up, Mr Freeman. Wake up... and smell the ashes...'.

www.half-life2.com

X2: The Return

Niemiecko-brytyjski duet developerski Egosoft i Deep Silver ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące X2: The Return - dodatku do znakomitego (i równie imponująco spieprzonego, jeśli idzie o spolszczenie) X2: The Threat - space combat sima i handlówki o kosmicznym zgoła rozmachu. Niestety, zakres zmian i usprawnień wprowadzanych w Powrocie jak na razie pozostaje tajemnicą. Miejmy nadzieję, że do premiery The Return - luty 2005 - dowiemy się czegoś więcej.

www.x2thethreat.com

WOJNA Z TERRORYZMEM
JUŻ SIĘ ROZPOCZĘŁA...
W SPRZEDAŻY OD 21 PAŹDZIERNIKA
UNIKALNE POŁĄCZENIE GRY TAKTYCZNEJ Z GRĄ AKCJI. PROWADŹ DO BOJU DWA ODDZIAŁY ARMII AMERYKAŃSKIEJ - ALPHA I BRAVO!
REALISTYCZNE ODWZOROWANIE WALK PROWADZONYCH NA ULICACH MIAST. GRA BAZUJE NA PROGRAMIE SZKOLENIOWYM AMERYKAŃSKIEJ PIECHOTY.
INTUICYJNA OBSŁUGA POZWALAJĄCA NA BARDZO WYGODNE STEROWANIE DWIEMA DRUŻYNAMI NA RAZ.
FULL SPECTRUM WARRIOR™
PAŃSTWA EUROPEJSKIE I AZJATYCKIE DOTKNIĘTE ZOSTAŁY FALĄ ATAKÓW TERRORYSTYCZNYCH. PO MIESIĄCACH POSZUKIWAŃ CIA USTALIŁO, ŻE ZA ZAMACHAMI STOI ZEKISTAN - BYŁA REPUBLIKA RADZIECKA POŁOŻONA NA POGRANICZU CHIN, PAKISTANU I AFGANISTANU. WŁADZĘ W KRAJU PRZEJĄŁ POWIĄZANY Z MIĘDZYNARODOWĄ SIATKĄ TERRORYSTYCZNĄ MOHAMMAD JABBOUR AL-AFAD. NIEUDANE ZABIEGI DYPLOMATYCZNE ZE STRONY ONZ, ZMUSIŁY DOWÓDZTWO NATO DO PODJĘCIA DECYZJI O WYSŁANIU WOJSK LĄDOWYCH...
WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM
PANDEMIC
THQ
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
PC CD ROM
PL
WERSJA KINOWA
DOBRA CENA
99 90
Jesteś grafikiem 3D, animatorem lub programistą? Zgłoś się do pracy nad grą Wiedźmin! Informacje www.thewitcher.com

- BLACK & WHITE 2
- DRAGON EMPIRES
- GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
- JAWS
- JOINT OPERATIONS: ESCALATION
- RISE OF NATIONS
- ZOO TYCOON 2

LISTOPAD 2004

Dragon Empires R.I.P.

Czarna lista gier role-playing online, które nigdy nie ujrzą światła dziennego - wciąż się wydłuża. Po Mythice, Ultimie X: Odyssey i Warhammerze Online kolejny potencjalnie wielki przedstawiciel tego gatunku - Dragon Empires - ma już tylko przeszłość. Decyzje o zaniechaniu prac jej wydawca - Codemasters - podjął wskutek fundamentalnych ponoć problemów z oprogramowaniem serwerów gry. Dla podłamanych obrotem spraw słabą pociechą może być to, że Codemasters nie wyklucza wcale podjęcia prac nad inną role-playing online.

www.codemasters.co.uk/dragonempires

Black & White 2

Bez zbędnych wstępów - oto nowy screenshot z kolejnej „gry boskiej" Petera Molyneux - Black & White 2. Premiera Black & White 2 - wiosną 2005 r.

www.bwgame.com

SHORTY

PC i XBX - jak bracia

Jak informuje brytyjski Inquirer, w trakcie wrześniowych targów ECTS Microsoft zdradził plany stworzenia wspólnej bazy kodowej gier przewidzianych dla środowisk Windows i Xbox. Nie wiadomo, czy chodzi o nowe sformułowanie znanej już idei XNA (wspólnych narzędzi developerskich dla obydwu platform), czy faktycznie system kodowania, dzięki któremu możliwa stanie się np. wspólna gra posiadaczy PC i Xboxów.

www.microsoft.com

RoN Gold

Już jesienią w sklepach pojawi się złota edycja znakomitej Rise of Nations, która, prócz samej podstawki, zawierać ma jedyny dotąd oficjalny dodatek Thrones and Patriots.

www.microsoft.com/games/PC/riseofnations.asp

Jaws

Moda na odbijanie wielkich ekranów na ekranach małych nie ustaje. Zwykle filmy przykrawane na potrzeby gier niewarte są instalowania ich na dyskach twardych - przykładem może tu być niedawne Catwoman. Z drugiej strony, zdarzają się perełki w rodzaju konsolowego (już wkrótce także na PC) Chronicles of Riddick, który bez dwu zdań stanowi sam szczyt ambitnych first-person shooterów. Jaką drogą podążą Jaws - gra Majesco na podstawie filmowych „Szczęk", czyli - czy charakteryzować ją będzie głębia, czy osiądzie na mieliźnie, a może po prostu sięgnie dna - przekonamy się już latem przyszłego roku.

www.majescogames.com

Grand Theft Auto: San Andreas w maju

Take Two Interactive potwierdziło wreszcie w pełni oficjalnie plan stworzenia wersji PC Grand Theft Auto: San Andreas - sequela ultrapopularnych Grand Theft Auto III i Grand Theft Auto: Vice City. Niestety, wieści dobrej towarzyszy informacja zła - posiadacze pecetów poczekają sobie na nią jeszcze przynajmniej pół roku - do maja 2005 r. Przypominamy, że wersja PS2 gry w Europie pojawi się już 29 października 2004 r.

www.rockstargames.com/sanandreas

Joint Ops: Escalation

Już wkrótce, bo w listopadzie czy raczej, jako że to gra Novalogic - raczej w marcu 2005 r., wydane nie tak dawno temu Joint Operations, wzbogaci się o oficjalne rozszerzenie. To, zatytułowane wcale udatnie Escalation, przeniesie wojnę z Indonezji w inne obszary Azji i pozwoli nawet 150 graczom naraz walczyć przy użyciu nowego sprzętu, m.in. mobilnych wyrzutni SAM i... quad-bike'ów.

www.jointopsthegame.com

Gathering - R.I.P.

Nie, tym razem powyższe R.I.P. nie odnosi się do gry. Oznacza koniec całej pecetowej gałęzi wydawniczej Take Two Interactive, które po niedawnym rozbiciu wydawnictwa dąży do jego ponownego scalenia. Uspokajamy także, że zniknięcie Gathering nie oznacza zaniechania przez Take Two wydawania gier pecetowych - pojawiać się one będą z logo Global Star, do niedawna wydawnictwa budżetowego, podniesionego obecnie niemal do rangi najważniejszego w Take Two Rockstar Games.

www.take2games.com

Zoo Tycoon 2

Microsoft potwierdził wcześniejsze informacje, że już wkrótce, bo w listopadzie, po raz kolejny zamkną się za nami bramy ZOO. To naturalnie za sprawą ZOO Tycoona - menedżera ogrodu zoologicznego, który po dziś dzień, w trzy lata po premierze, pozostaje na liście amerykańskich bestsellerów (łącznie sprzedało się już ponad 4 mln kopii!). Przypominamy, że ZOO Tycoon 2 łączyć ma przystępność i kompleksowość części pierwszej z godną XXI stulecia, w pełni trójwymiarową oprawą graficzną.

www.microsoft.com/games/zootycoon/zoo2/

BioWare i Unreal 3.0

BioWare przyznał, że jego przyszłe gry korzystać będą z zapierającej dech w piersiach technologii Unreal 3.0, stworzonej przez Epic Games. Nie mniej ciekawe jest jednak stwierdzenie, że BioWare wciąż pracuje nad technologią autorską, gdyż to oznaczać może, że ta jest jeszcze bardziej zaawansowana niż Unreal Engine 3.0. Screenshot obok to próbka możliwości Unreal Engine 3.0.

www.unrealtechnology.com

RollerCoaster TYCOON 3
Najbardziej zwariowany park rozrywki
POWRACA!
W sklepach od 11 listopada
Jesteś grafikiem 3D, animatorem lub programistą? Zgłoś się do pracy nad grą Wiedźmin! Informacje www.thewitcher.com
• Nowe środowisko 3D ze wszystkimi detalami otoczenia!
• Możliwość zmiany widoku (można zobaczyć park z lotu ptaka, jak i z ziemi)
• Inteligentni odwiedzający z własnymi potrzebami i emocjami
• Możliwość projektowania tras kolejek
• Zmieniające się pory dnia, które wpływają na ilość zwiedzających
• Profesjonalna polska wersja językowa
PL
99,90 ZŁOTYCH
DOBRA CENA
© 2004 Atari Interactive, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. © 2004 Chris Sawyer. Stworzone przez © 2004 Frontier Developments Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowane przez Atari, Inc., New York, NY. Wszystkie inne znaki handlowe należą do ich właścicieli.
PC CD ROM
FRONTIER
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
ATARI

C&C: TIBERIAN TWILIGHT
CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS...
CT SPECIAL FORCES: FIRE FOR EFFECT
PROJECT: SNOWBLIND
SACRED: UNDERWORLD
STATE OF EMERGENCY 2
STRONGHOLD 2
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

LISTOPAD 2004

Snowblind = Project: Snowblind

Snowblind, jeszcze do niedawna znany pod nazwą Deus Ex: Clan Wars, po raz kolejny zmienia tytuł. Tym razem, zdaniem Eidosa, najlepiej dlań będzie, jeśli w świadomości graczy zaistnieje jako Project: Snowblind. Project: Snowblind to cyberpunkowy first person shooter w świecie podobnym do tego z serii Deus Ex. Gracz wciela się w rolę podporucznika Nathana Frosta, członka elitarnej jednostki cyborgów, a w grze znaczną rolę odgrywać będą wszczepy zapewniające mu nadludzkie zdolności. Do nich właśnie, nawiasem mówiąc, odnosi się tytułowe 'snowblind', oznaczające efekt „oślepienia" urządzeń elektronicznych wywołanego falą elektromagnetyczną. Warto też dodać, że w Project: Snowblind czynny udział bierze sam Warren Spector, pomagający Crystal Dynamics (seria Legacy of Kain, Tomb Raider 7) zachować kompleksowość i swoistą wiarygodność serii Deus Ex. Więcej o Project: Snowblind - wkrótce.

www.eidosinteractive.com/games/embed.html?gmid=153

SHORTY

State of Emergency 2 w 2005

BAM Entertainment potwierdził pogłoski, jakoby State of Emergency 2 - sequel jednej z najbezmyślniejszych i najbrutalniejszych, niemniej jednak wściekle grywalnych gier akcji miał nie zdążyć z premierą w tym roku.

www.bam4fun.com

Stronghold 2

Take-Two potwierdziło wreszcie z dawna powtarzane pogłoski o Strongholdzie 2 - sequelu jednej z najciekawszych strategii czasu rzeczywistego ostatnich lat. Ten, tworzony przez Firefly Studios, ma się jednak znacznie różnić od Strongholda i jego dodatku - Stronghold: Crusadera. Podstawową różnicę stanowi pełna

przestrzenność gry. Dodatkowo poważny nacisk położony został na symulację życia zamkowego. Co dokładnie oznacza symulowanie życia - przekonamy się w pierwszych miesiącach 2005 r.

www.fireflyworlds.com/sh2_index.php

Sacred: Underworld

Targi w Lipsku były miejscem ujawnienia dodatku do Sacred - zdumiewająco popularnego hack'n'slasha produkcji niemieckiego Ascaronu. Ten, zatytułowany Underworld i określany mianem „pierwszego oficjalnego rozszerzenia Sacred" (co też, nawiasem mówiąc, sugeruje plany stworzenia dalszych rozszerzeń), ponownie przeniesie chętnych do królestwa Ancarii, w którym - jak się okazuje - pokonanie Shaddara wcale nie stało się początkiem nowej złotej ery. Przeciwnie, z tytułowych podziemi nadciąga nowe zło i tylko bohater gracza - poprzednia piątka plus dwie nowe postacie do wyboru: krasnolud i sukkub - jest w stanie je powstrzymać. Warto dodać, że Sacred: Underworld to świat wielkości mniej więcej jednej trzeciej tego z podstawki, masa poprawek, np. możliwość wyposażania rumaków i naturalnie setki nowych przedmiotów i przeciwników! Premiera Sacred: Undeworld już w pierwszym kwartale 2005 r.

www.sacred-game.com

Warhammer 40.000: Dawn of War na stole

Jak wszem i wobec wiadomo, już wkrótce w sprzedaży znajdzie się Warhammer 40.000: Dawn of War - strategia czasu rzeczywistego osadzona w świecie najpopularniejszej taktycznej gry figurkowej naszego świata. Warto więc być może przy okazji nadmienić, że premiera gry zbiega się w czasie z premierą nowego zestawu startowego WH40K - Marines kontra Genokrady. Wspominamy zaś o tym, gdyż już w następnym numerze CDA będzie można wygrać zarówno gry WH40K: DoW, jak i wspomniane zestawy! Więcej o Dawn of War przeczytacie na stronie 38.

www.games-workshop.com

CDP wydawcą Microsoftu

CDP wydawcą Microsoftu, a ściślej - dystrybutorem gier produkowanych przez giganta z Redmond. Jak wiemy, Microsoft skupiony nie tylko na systemach operacyjnych i programach biurowych, ale ostatnimi czasy także konsoli Xbox, nie przywiązuje zbytniej wagi do starych dobrych pecetów. Przekłada się to na niewielką liczbę i zaporowe ceny gier wydawanych w oryginalnych wersjach językowych. CD Projekt jednak zapowiada, że to już jedynie historia - odtąd gry Microsoftu - m.in. ZOO Tycoon 2, Dungeon Siege 2 i Age of Empires 3 zostaną wydane w naszym kraju w polskiej wersji językowej i w przystępnej cenie!

www.cdprojekt.info

Command & Conquer: Tiberian Twilight?

Źródła zbliżone do oficjalnych informują, że kolejna inkarnacja jednej z najpopularniejszych strategii czasu rzeczywistego wszech czasów - Command & Conquer, opatrzona będzie podtytułem Tiberian Twilight.

Więcej o nowej Command & Conquer - wkrótce.

www.eagames.com

Call of Cthulhu w 2005

Jedna z wieści, która nie zupełnie nie była zaskoczeniem - Bethesda Softworks potwierdziła dziewięćdziesiąte trzecie opóźnienie daty premiery Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth - first-person horroru na motywach prozy Howarda Phillipsa Lovecrafta. Nowa data premiery gry - marzec 2005 r.

www.callofcthulhu.com

CT Special Forces: Fire for Effect

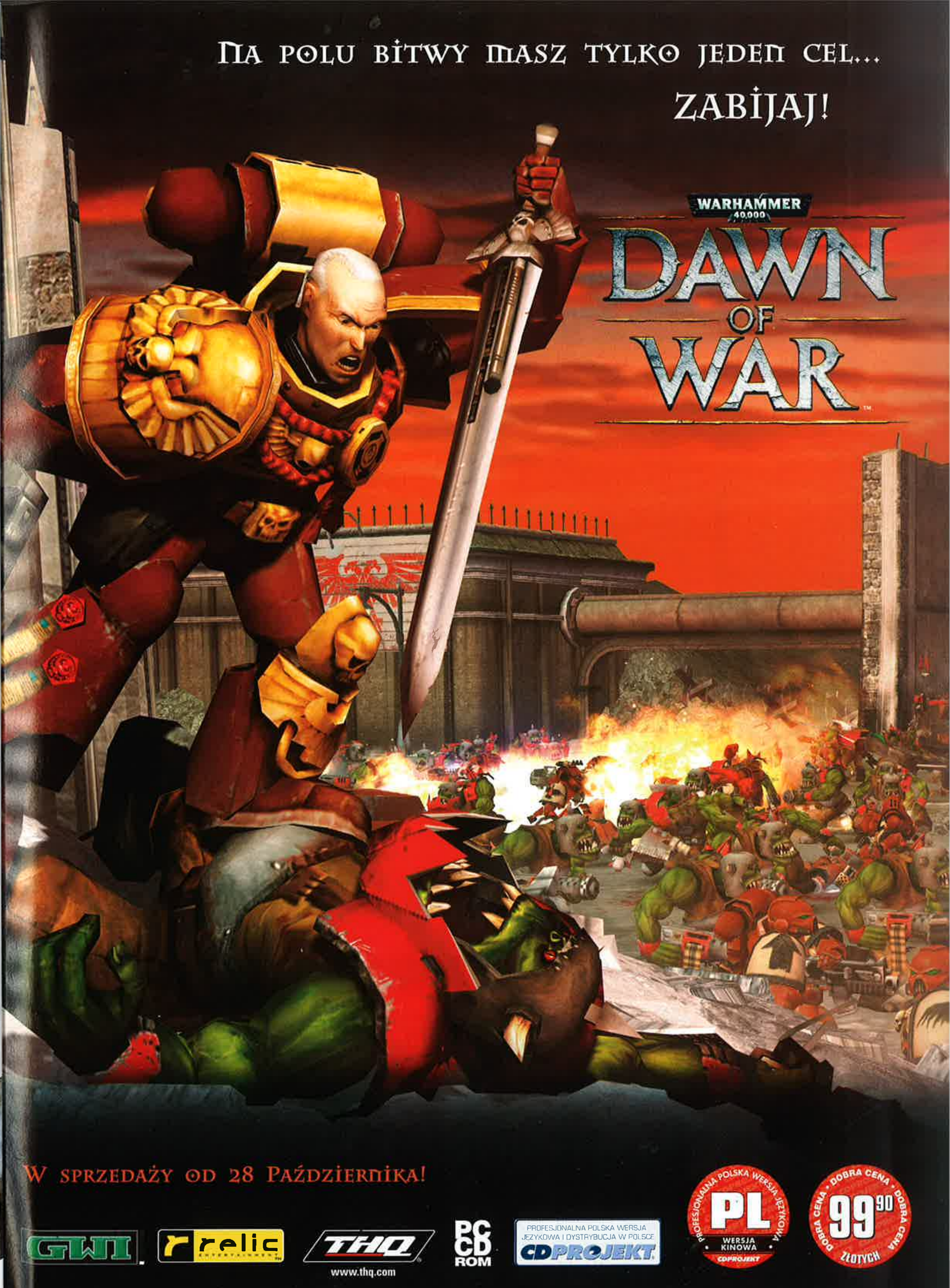
O CT: Special Forces: Fire for Effect pisaliśmy już przy okazji E3. Wtedy jednak nie wiedzieliśmy o grze nic prócz tego, że jest sequelem popularnego konsolowego shootera TPP. Aż pół roku kazał nam czekać wydawca gry - Hip Interactive - na dalsze szczegóły na ten temat.

CT Special Forces: Fire for Effect to, jak mówi sam jej tytuł - gra koncentrująca się na ważnym ostatnimi czasy problemie antyterroryzmu (tytułowe CT to skrót *counter-terrorism*). Wcielimy się w niej w członków - co ponownie zdradza tytuł - grupy specjalnej. W odróżnieniu od zwyczajowej czwórki posługiwać się tu będziemy zaledwie dwójką agentów. Niewielką ich liczebność rekompensuje zróżnicowanie - Stealth Own to klasyczny niewidzialny, podczas gdy Raptor to spec od walki.

CT Special Forces: Fire for Effect - w przeciwieństwie do konsolowych poprzedniczek - rozgrywa się w pełnym 3D. Nie dość na tym, engine graficzny zintegrowany został z systemem fizycznym, dzięki czemu możliwe jest niemal kompletne zniszczenie otoczenia czy wykorzystanie wiarygodnie zachowujących się pojazdów.

Rozkaz ognia zaporowego w CT Special Forces otrzymamy w pierwszych miesiącach 2005 r.

www.hip-europe.com/produit.php?id_jeu=5&langue=1&prod=j



© Games Workshop Limited 2004. Wszystkie materiały, za wyjątkiem Kodu Źródłowego gry Dawn of War, są własnością © Games Workshop Limited 2004. © 2004 THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Dawn of War, logo Dawn of War, GWI, logo GWI, Games Workshop, GW 40k, Chaos, Ork, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, Space Marine, loga rozdziałów Space Marines i wszystkie zawarte rasy, insygnia ras, znaki, miejsca, postacie, ilustracje, wizerunki z gry Dawn of War i uniwersum Warhammer 40,000 są zastrzeżonymi znakami ® i/lub

- BALDUR'S GATE III
- COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS
- FULL SPECTRUM WARRIOR
- HALF-LIFE SOURCE
- HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES
- JADE EMPIRE
- NEVERWINTER NIGHTS CE
- REGIMENT
- SILENT HILL 5

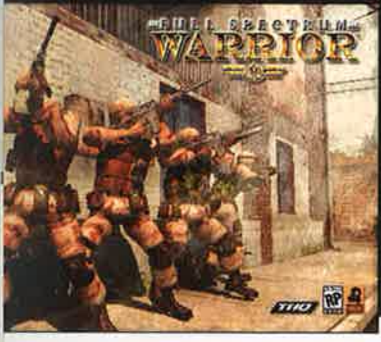
LISTOPAD 2004

Full Spectrum Warrior bez cenzury

Z branżowych ciekawostek: polska edycja Full Spectrum Warriora (recenzja w numerze) nie boi się mocnego języka i tak jak oryginalna wersja językowa, najeżona jest wulgaryzmami. Z własnej strony zastrzegamy, że to tylko jeden z powodów, dla których FSW kierowany jest raczej do dojrzałych graczy...

Więcej o angielskim Full Spectrum Warrior - str. 60.

www.fullspectrumwarrior.com



Heroes of Annihilated Empires

Nasz ulubiony ukraiński developer - GSC Game World, przyznał się do kolejnego projektu, jaki w chwili obecnej realizowany jest tuż obok S.T.A.L.K.E.R.-a. Projekt ten to Heroes of Annihilated Empires - strategia czasu rzeczywistego wymieszana w słusznych proporcjach z role-playing. Wcielimy się w niej w tytułowych bohaterów sześciu unicestwionych imperiów i tylko od nas zależeć ma dalszy przebieg gry, w tym także losy bitew, w której spotkać może się nawet 64 tysiące jednostek ponad 100 typów!

Premiera Heroes of Annihilated Empires - w 2005 r. (Postaramy się jednak powrócić do niej nieco szybciej.)

www.gsc-game.com/hae/

SHORTY

Baldur's Gate III coraz bliżej

Wygląda na to, że Atari faktycznie poważnie myśli o wskrzeszeniu jednego z najlepiej wspominanych tytułów role-playing - Baldur's Gate'a. Zgodnie z informacjami przekazanymi prasie, Baldur's Gate III jest już w preprodukcji. Osobę twórcy jednak jak na razie skrywa szczelnie zasłona tajemnicy. Ujawnione zostało natomiast, że Baldur's Gate III nie będzie bezpośrednim sequelem poprzedniczek, co ma sens o tyle, że saga o dzieciach Bhaala została w zasadzie doprowadzona do końca. Jednocześnie, choć fabularnie niewiele wspólnego mieć będzie z tamtymi, cechować się ma podobnym do tamtych rozmachem i dbałością o szczegóły! Baldur's Gate III tworzony jest na bazie zasad Dungeons & Dragons ed. 3.5. Nie wiadomo dotąd, na jaki engine zdecyduje się Atari - czy zostanie wykupiona licencja, czy raczej nacisk położony będzie na technologię autorską. Wiadomo natomiast, że BG3 nie będzie najpewniej podzielać izometrycznego rzutu poprzedniczek, lecz raczej zbliży się do rozwiązań typowych dla Knights of the Old Republic.

www.atari.com

Half-Life Source

Zbliżająca się, miejmy nadzieję, tym razem nieodwołalnie premiera Half-Life'a 2 działa ekscytująco także na jego twórców, którzy zdradzili, że grze towarzyszyć ma remake pierwotnego Half-Life'a, zrealizowany w technologii Source. Warto przy tym zastrzec, że jest to bardziej prosta konwersja niż nowa wizja Black Mesy.

www.half-life2.com

Cossacks II wiosną 2005

CDV potwierdził opóźnienie premiery Cossacks II: Napoleonic Wars. Zdaniem tego niemieckiego wydawcy, Wojny Napoleońskie rozpoczną się dopiero wiosną 2005 r.

Silent Hill 5 dopiero w 2006?

Konami potwierdziło, że kolejny epizod historii Silent Hill pojawi się dopiero na konsolach kolejnej generacji, co na język ludzki przekłada się - najwcześniej w 2006 r. Jednocześnie zdementowane zostały pogłoski, jakoby podtytuł Silent Hill 5 brzmieć miał Shadows of the Past, gdyż ten odnosi się do kompletnie nowego projektu.

www.konami-europe.com

NWN Edycja Kolekcjonerska

CD Projekt potwierdził, że jeszcze przed Świętami do sklepów trafi Edycja Kolekcjonerska Neverwineter Nights, zawierająca obydwa oficjalne dodatki do gry: Shadows of Undrentide i Hordes of the Underdark.

nwn.bioware.com

Regiment

Konami najwyraźniej naprawdę polubiło pecety. Przykładem kolejne gry serii Silent Hill czy choćby bohater niniejszej minizapowiedzi - tworzony na bazie Unreal/Karma engine - The Regiment.

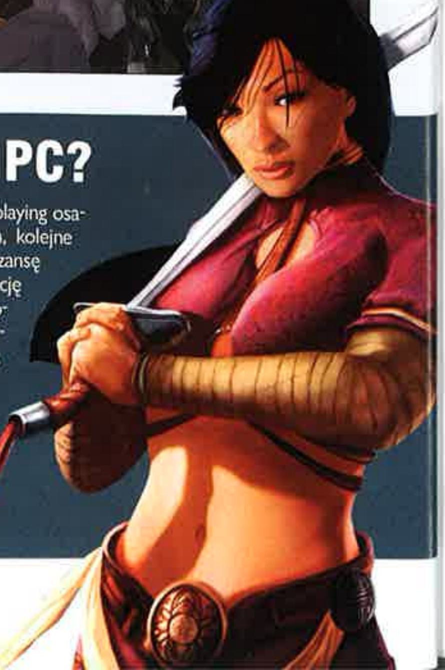
The Regiment to taktyczny czteroosobowy shooter koncentrujący się na antyterrorystycznych akcjach brytyjskiego Special Air Service. Zwyczajowo dla tego typu gier wśród poszczególnych zadań znaleźć można te stanowiące próbę rekonstrukcji zdarzeń historycznych - jak oblężenie Ambasady Iranu w 1980 r., ale także sytuacje hipotetyczne, przygotowane przez weteranów S.A.S., np. akcja w budynku Parlamentu czy koszmar każdego policyjnego taktyka - walki w metrze. Regiment do akcji wejdzie w 2005 r.

uk.konami-europe.com/game.do?idGame=65

Jade Empire PC?

Jade Empire, miks gier akcji z role-playing osadzony w świecie mitycznych Chin, kolejne magnum opus BioWare'u, ma się szansę pojawić także na PC! Taką informację przekazał pomiędzy wierszami założyciel i prezes BioWare'u Ray Muzyka. Naturalnie nic nie jest pewne aż do chwili oficjalnej informacji prasowej, niemniej - panie, panowie, chętni do poznania kolejnej opowieści mistrzów role-playing - jest nadzieja.

jade.bioware.com



colin mcrae rally 2005™

Nie do zajechania!

W sklepach od 14 października

4CD

PL

99,90 złotych

PlayStation 2

PC CD ROM

Network Play

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

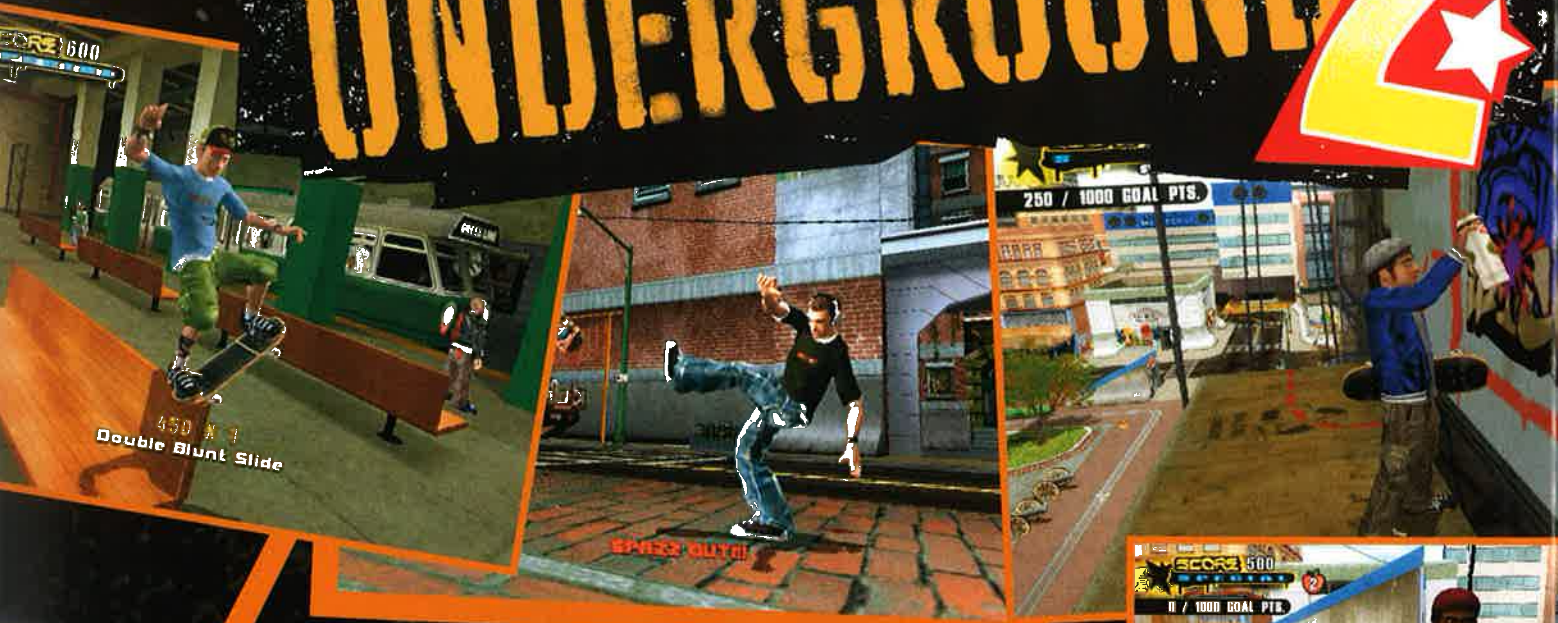
© 2004 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters"). Wszystkie prawa zastrzeżone. „Codemasters" ® jest zarejestrowanym znakiem handlowym. „colin mcrae rally 2005"™ i „genius at play"™ są znakami handlowymi zastrzeżonymi dla Codemasters. „Colin McRae"™ i podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi Colina McRae. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone dla ich właścicieli i wykorzystane są za licencją. GameSpy i „Powered by GameSpy" są znakami

» PRODUCENT: NEVERSOFT » WWW.NEVERSOFT.COM
» DATA PREMIERY: ZIMA 2004

QN'IK | THUG2 - SKATE UP YOUR LIFE!

Po tym, jak Tony Hawk's Underground nie został wydany na PC, obawiałem się, że to definitywny koniec tej serii na blaszakach. Byłoby czego żałować, gdyż THUG został przez branżę okrzyknięty grą znakomitą, a oceny mu przyznawane oscylowały wokół 90%.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2



Teraz jednak, po jednoodsłonowej przerwie, Tony Hawk ma powrócić w gościnne progi pecetów. O dziwo, Activision zadecydowało, że pierwszą część cyklu w ogóle pominie i na PC pojawi się od razu druga. Zresztą w przypadku Tony Hawk's Pro Skater było identycznie. Pierwsza wyszła tylko na konsole, pozostałe trzy również na PC.

Miesiąc temu mogliście znaleźć w CDA relację z Activate, imprezy organizowanej przez firmę Activision, dystrybutora THUG. Poskąpił on jednak informacji o nowej grze; właściwie to nie powiedzieli nic nowego poza tym, że Neversoft, twórca cyklu z Tonym w tytule, szykuje się do robienia zupełnie innej, całkowicie nowatorskiej gry. Na szczęście udało nam się jednak wyciągnąć kilka filmików i faktów o THUG2, które póki co układają się w grę marzeń dla każdego, kto zarywał noce przy serii THPS.

Kopalnia niespodzianek

Pierwsze, co się rzuca w oczy, to nieprawdopodobny wręcz rozmach gry. Już THPS 4 było pod tym względem niesamowite. Teraz jednak wszystko wskazuje, że były to ledwie igraszki przed tym, co nas czeka niedługo. **THUG 2 to gra, której sekrety i możliwości odkrywać będzie można nawet po wielu miesiącach zabawy**. I jak znam twórczość chłopaków z Neversoftu - na pewno nikt nawet przez sekundę nudzić się nie będzie.

Największą nowością w „przeoczonej" części cyklu było **Story Mode**. Nie będę się o nim teraz rozpisywał (po co robić wam smak na coś, w co i tak nigdy nie zagracie?); powiem tylko, że w drugiej części THUG również się on pojawi, w dodatku daleko bardziej rozbudowany. Gracz wciela się w postać żółtodzioba, który weźmie udział w dziwacznych konkurencjach skatingowych na całym świecie, zwanych „World Destruction Tour", organizowanych przez Tony'ego Hawka i Bama Margerę. Obaj będą przewodzić swoim drużynom skaterów. Ty oczywiście staniesz po stronie dobra, cnoty i tytułu. Znaczy: wejdziesz pod jastrzębie skrzydła Tony'ego Hawka.

Akt kreacji

Zanim jednak zaczniesz jeździć, możesz wziąć się za tworzenie postaci. Gra co prawda nie pozwala na tak łatwe i dokładne odwzorowywanie ludzkich twarzy jak Sims 2, ale i tak nikt nie powinien czuć się zawiedziony. Dodatkowo jeszcze istnieje możliwość stworzenia swojego **własnego logo**, które później będzie można w grze wymalowywać na ścianach. Niestety autorzy nie dadzą graczowi do ręki pędzla (a raczej tubki z farbą) i nie puszczą samopas - logo można zbudować z gotowych już elementów. Tych ma być jednak na tyle dużo, że możliwości kombinacji są i tak ogromne.

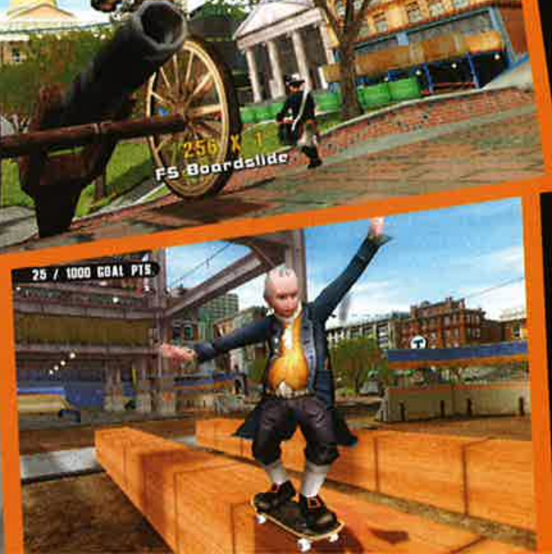
Bez żetonów i świecidełek?

Gdy już mamy skatera, czas wyruszyć w trasę. Poziomy w grze w gruncie rzeczy przypominać będą to, co widzieliśmy do tej pory. Jednak sama rozgrywka będzie się już nieco różnić. Przede wszystkim, ma być zdecydowanie bardziej płynna i naturalna. W Story Mode nie znajdziecie znanych ikon symbolizujących cele, miasto wyglądać będzie bardziej rzeczywiście. Wykonywanie zadań będzie się więc odbywało nieco inaczej. Przykładowo - gdy skater ma za zadanie zgrindować jakąś ławkę, ta zacznie migać, gdy się do niej zbliży. Żeby nie pozo-

Czy wiesz, że...

Do tej pory recenzowaliśmy w CDA trzy gry z Tonym Hawkiem w tytule. Ich oceny mówią same za siebie.

Tony Hawk's Pro Skater 2 - 10/10 (daliśmy ją też w pełnej wersji na CD)
Tony Hawk's Pro Skater 3 - 10/10 (daliśmy ją też w pełnej wersji na CD)
Tony Hawk's Pro Skater 4 - 9+/10 (powinien być w sklepach za 19,90 zł, w dodatku z utworami znanymi każdemu fanowi polskiego hip hopu)



stawić gracza skazanego na swoją intuicję, w każdej chwili dostępna będzie również lista zadań, wraz z małym obrazkiem pokazującym, gdzie należy pojechać.

Obawiający się monotonii spowodowanej kierowaniem tylko jednym (w dodatku początkowo niedoświadczonym) zawodnikiem, mogą spać spokojnie. Na każdym etapie czekać będzie **kilka nowych postaci**. Czasem będą to znani z poprzednich części Bob Burnquist czy Mike Vallely, niekiedy zaś zupełnie odjechane osoby - np. Benjamin Franklin. Będzie można się w nich wcielić, gdy tylko pojawią się na drodze gracza. Każdy z nich ma oczywiście swoje specjalne ruchy i triki (taki Franklin na przykład może grindować ciągnięty przez latawiec w kolorach amerykańskiej flagi), jak i cele do wykonania.

Wybuchowe niespodziewajki

Poziomy mają być jeszcze bardziej interaktywne niż do tej pory. Masę rzeczy będzie można zniszczyć, skrzyw(dz)ić - no i oczywiście zmienić architekturę planszy, za każdym razem w niezwykle wymyślny sposób. Znakiem rozpoznawczym sagi są ukryte na początku fragmenty etapów (często skateparki, gdzie można zdobyć masę łatwych punktów), które można odblokować czyniąc jakąś demolkę. Ten element zostanie

jeszcze bardziej rozbudowany. Przykładowo, żeby odkryć niedostępną część etapu w Bostonie, trzeba będzie podpalić swoją deskę (przeskakując przez ogień) i dzięki temu podpalić knoty przy armatach. Te okazują się nabite i wystrzeliwują pociski, które niszczą przeszkodę. Prawda, że przyjemne? A takie elementy będziecie znajdować co chwilę.

Miasta mają być bardziej żywe, zaś skaterzy - coraz bardziej nieznośni. Już w THPS4 nieźle zaleźli za skórę policji, teraz okazuje się, że tamto to były ledwie dziecinne igraszki. Do niebezpiecznego zachowania dojdzie teraz nalepianie stickerów, malowanie graffiti i rzucanie w Bogu ducha winnych przechodniów różnymi przedmiotami (np. we wspomnianym wcześniej Bostonie będą to jabłka). Pojawi się też możliwość, zdaje się bezużyteczna, okazywania emocji. Ot - nie udał ci się trik? Możesz teraz z wściekłością złamać swoją deskę. Szczerze przyznam, że dwa ostatnie elementy akurat średnio pochwalam - obawiam się, czy gra nie będzie promować dresiarskich zachowań...

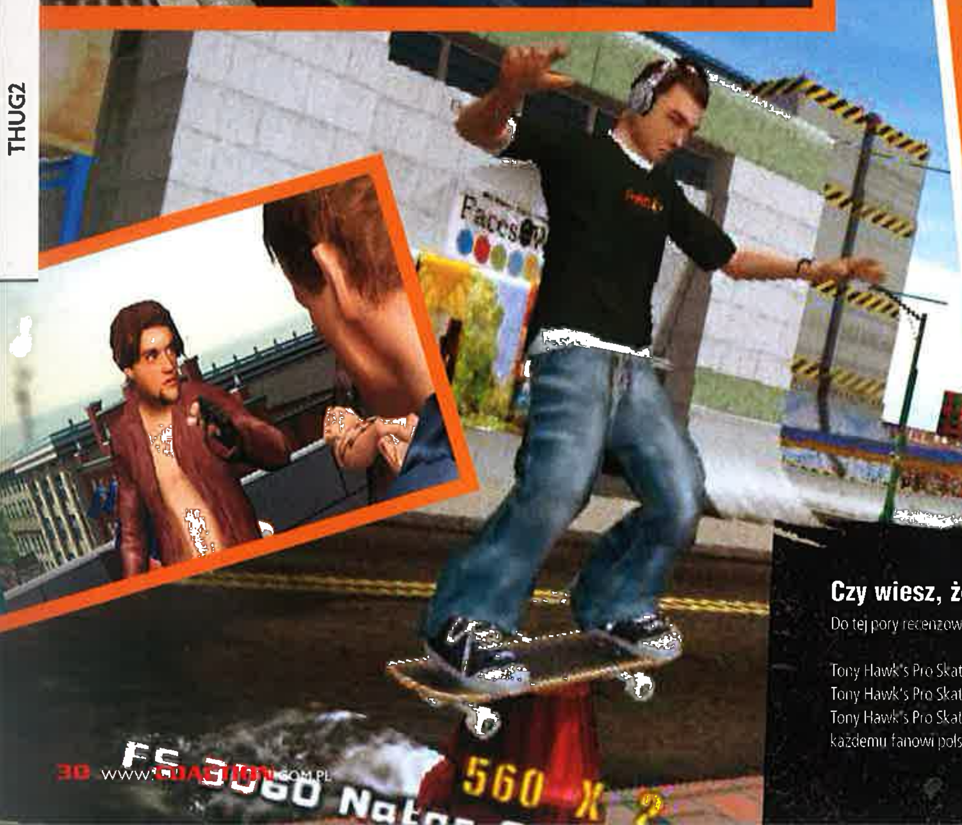
Bullet time a la Tony

Wracając do rzeczy przyjemniejszych - w THUG2 pojawią się jeszcze inne nowe elementy. Z czego jeden prawie odwraca do góry nogami założenia cyklu, gdyż w niektórych momentach będziemy mogli zostawić deskę w spokoju i pokierować innymi pojazdami. Nawet takimi z silnikiem! Poza tym, w momencie gdy wskaźnik special jest pełny, możesz aktywować **dodatkowy tryb, focus.** Kamera zbliża się do stóp skatera i co najważniejsze, akcja zwalnia. Pozwala to na precyzyjne wykonywanie jak największej liczby trików. Jazda w trybie focus wyczerpuje wskaźnik special, ale podczas wykonywania trików ten znów rośnie. Można więc, oczywiście czysto hipotetycznie, znajdować się w nim przez cały czas, wykonując gigantyczne combo.

Powrót do korzeni

Neversoft posłuchał również na szczęście głosów graczy, których nadmiar skomplikowania i możliwości w grze po prostu przytłacza. Dlatego też THUG2, poza Story Mode, znajdzie się również opcja gry według klasycznych, znanych z THPS 2 i 3, reguł. Czyli: masz dwie minuty na jazdę po planszy, na której porozrzucane są tak dobrze znane i bardzo lubiane elementy jak literki SKATE, ukryte taśmy i wszystko to, co sprawiło, że te gry dostały w CDA najwyższą z ocen. W trybie klasycznym będzie ponad 100 standardowych zadań, które wykonywane będą na wszystkich planszach z gry, jak i na niektórych z cyklu THPS. Wielcem ciekaw, których - autorzy o tym nie powiedzieli jeszcze ani słowa.

Dowiemy się jednak już niedługo, gdyż gra będzie miała premierę na Gwiazdkę. Ja już jednak teraz idę o zakład, że ocena w CDA będzie oscylować w okolicach 9. I nie dlatego, że zapewne ja ją dostanę do recenzji (na co będę BARDZO nalegał). **Po prostu jeszcze ani razu gra z Tonym Hawkiem w tytule nie okazała się gorsza niż poprzedniczka.** To jest właśnie niewiarygodne w Neversofcie - co rok dają graczom produkt, który za każdym razem wydaje się idealny. Później zaś się okazuje, że errare fanum est. **|CDA|**



DO WYGRANIA 10 GIER
TONY HAWK'S PROSKATER 4!

Odpowiedz na pytanie konkursowe:
Kto jest konkurentem Team Hawk w THUG2?

A. Team Bam
B. A Team

Prawidłową odpowiedź prześlij smsem pod numer 7164!

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.TH.X, gdzie X oznacza prawidłową odpowiedź (A lub B).

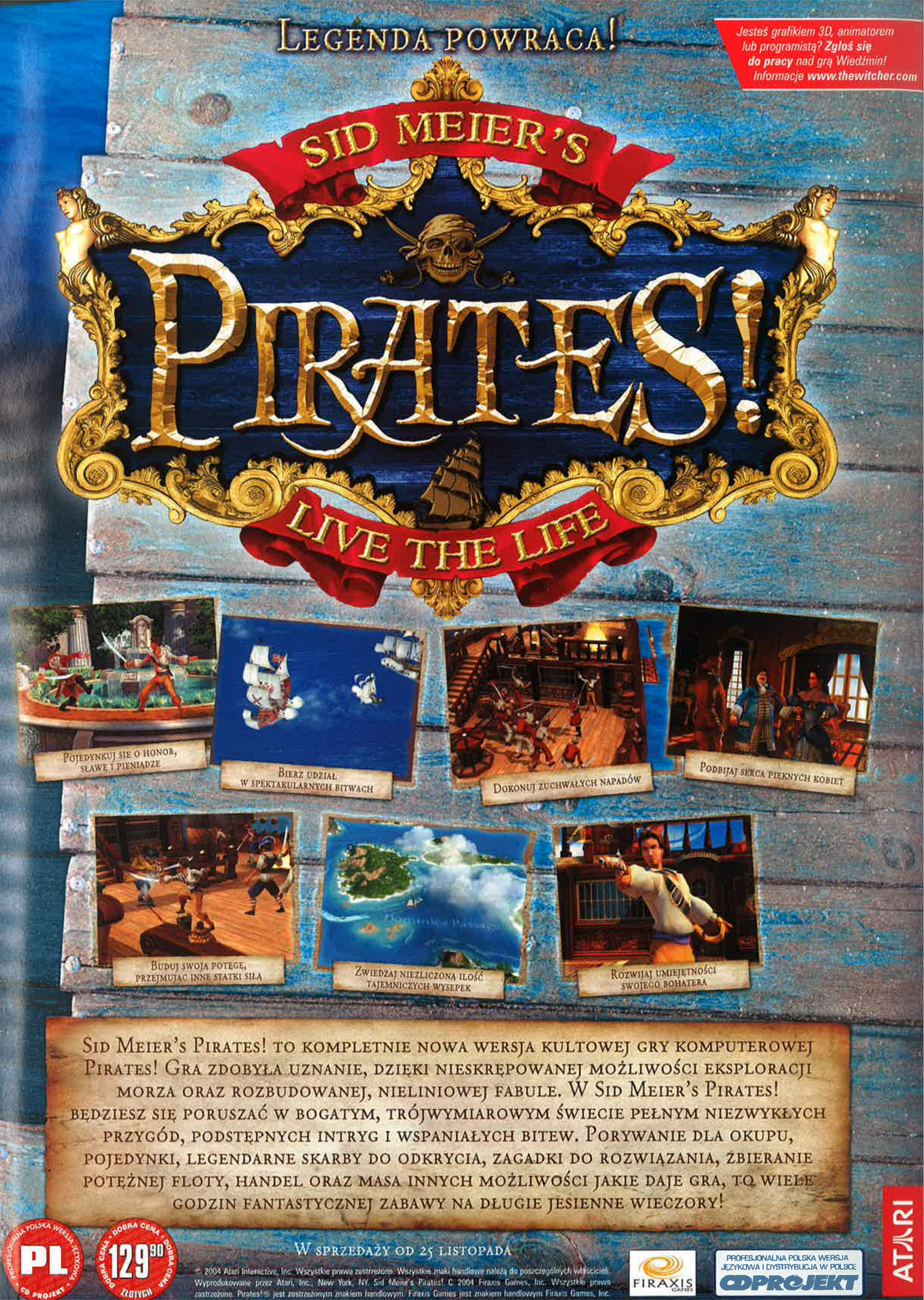
Koszt wysłania SMSa to 1 zł netto (1,22 zł brutto).

Regulamin konkursu dostępny na www.cdaction.com.pl i w siedzibie redakcji. Na odpowiedzi czekamy do 2 listopada 2004 roku.

Czy wiesz, że...

Do tej pory recenzowaliśmy w CDA trzy gry z Tonym Hawkiem w tytule. Ich oceny mówią same za siebie.

Tony Hawk's Pro Skater 2 - 10/10 (daliśmy ją też w pełnej wersji na CD)
Tony Hawk's Pro Skater 3 - 10/10 (daliśmy ją też w pełnej wersji na CD)
Tony Hawk's Pro Skater 4 - 9+/10 (powinien być w sklepach za 19,90 zł, w dodatku z utworami znanymi każdemu fanowi polskiego hip hopu)


Legenda powraca!
Jesteś grafikiem 3D, animatorem lub programistą? Zgłoś się do pracy nad grą Wiedźmin! Informacje www.thewitcher.com
Sid Meier's
Pirates!
Live the Life
Pojedynkuj się o honor, sławę i pieniądze
Bierz udział w spektakularnych bitwach
Dokonuj zuchwałych napadów
Podbijaj serca pięknych kobiet
Buduj swoją potęgę, przejmując inne statki siłą
Zwiedzaj niezliczoną ilość tajemniczych wysepek
Rozwijaj umiejętności swojego bohatera
Sid Meier's Pirates! to kompletnie nowa wersja kultowej gry komputerowej Pirates! Gra zdobyła uznanie, dzięki nieskrępowanej możliwości eksploracji morza oraz rozbudowanej, nieliniowej fabule. W Sid Meier's Pirates! będziesz się poruszać w bogatym, trójwymiarowym świecie pełnym niezwykłych przygód, podstępnych intryg i wspaniałych bitew. Porywanie dla okupu, pojedynki, legendarne skarby do odkrycia, zagadki do rozwiązania, zbieranie potężnej floty, handel oraz masa innych możliwości jakie daje gra, to wiele godzin fantastycznej zabawy na długie jesienne wieczory!
Profesjonalna polska wersja językowa • CD Projekt •
PL
Dobra cena • Dobra cena • Dobra cena • Dobra cena
129 90
złotych
W sprzedaży od 25 listopada
© 2004 Atari Interactive, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie znaki handlowe należą do poszczególnych właścicieli. Wyprodukowane przez Atari, Inc., New York, NY. Sid Meier's Pirates! C 2004 Firaxis Games, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Pirates!® jest zastrzeżonym znakiem handlowym. Firaxis Games jest znakiem handlowym Firaxis Games, Inc.
Firaxis Games
Profesjonalna polska wersja językowa i dystrybucja w Polsce
CD Projekt
Atari

SZUKAJ W: KIOSKACH
CD
plastikowe w zestawie
ComputerCD Wydanie Specjalne 2/2004
Pełne wersje Wartości 175zł
KOMPUTER CD 9,90 zł
7500 KLIPARTÓW 2004
ZAWIERA:
7500 Klipartów 2004
To zestaw klipartów wektorowych z kilkunastu tematyk. Polskie menu ułatwi znalezienie obrazka.
Kody pocztowe 2004
Program pomocny w wyszukaniu dowolnego kodu pocztowego w Polsce. Program o wartości 49zł
Twoja Firma 2004
Program pomocny w prowadzeniu własnej firmy oraz w jej założeniu. Cena rynkowa 99zł
Pasjans
Gra dla każdego na długie godziny. Zawiera ponad 300 różnych pasjansów. Wartość przed publikacją 29zł
Oraz dodatkowa płyta niespodzianka!
Na płycie dodatkowo wiele nowych programów freeware i shareware
2CD 9,90 zł
4 Komercyjne Wersje
SZUKAJ W: KIOSKACH
Mój Komputer 1/2004
PATRON MEDIALNY: INTERIA.PL
ZAWIERA:
Drogowa Mapa Polski 2004
Zawiera dokładną mapę polski, wyznacza trasy, pokazuje miejscowości, określa odległości itd.
- 52.000 miejscowości
- kompletna sieć dróg
- połączeń wraz z oznaczeniem numerowym
Prawo Jazdy 2004 kat.B
wydatnie wspomaga naukę przepisów i dzięki interaktywnym testom, umożliwia na bieżąco sprawdzać poziom swojej wiedzy
Wizytówka
Program służy do szybkiego tworzenia wizytówek. W kilka minut możesz stworzyć swoją wizytówkę wybierając odpowiedni szablon.
Na płycie dodatkowo wiele nowych programów freeware i shareware
1CD 9,90 zł
hip hop strefa
MIESIĘCZNIK STREFA HIPHOP
Nadchodzi HipHopowa rewolucja! 3,95zł pismo z płytą!
Angielski
Niemiecki
49,90 zł
MUSIC CD TECHNO 1/2004
Polska premiera miesięcznika MusicCD.
SZUKAJ W KIOSKACH
3,95 zł
TEL. (22) 832 54 30
WWW.PLAY.COM.PL
SMS +48 604 100 500
PREMIERA W SUPER CENIE!
Spartan to doskonała strategia turowa, która przeniesie Cię do czasów starożytnej Grecji.
www.SPARTAN.play.com.pl
SPARTAN
Troja zawiera:
17 nowych bohaterów, m.in. Achillesa, Hektora i Leonidasa
12 nowych jednostek
6 nowych, historycznych kampanii, m.in.: oblężenie Troi i wielkiej wojny w Termopilach
Szereg udoskonaleń do gry.
Zbuduj własne imperium!
Spartan daje Ci niepowtarzalną okazję, by wziąć udział w krwawych konfliktach o dominację na ziemiach starożytnego bliskiego wschodu.
Ponad 100 różnych nacji w obszernych kampaniach
Wiernie odtworzone realia historyczne
Tryb 3D lub 2D dla słabszych komputerów
Dodatek Troja dodający wiele nowych elementów i udoskonaleń do gry
7 PEŁNYCH WERSJI
KUPUJĄC MAXGAME 8-9/2004 OSZCZĘDZASZ 65zł
3CD 19,90 zł
4CD 29,90 zł
SZUKAJ W: KIOSKACH
POLSKA WERSJA
Wersja w plastikowym pudełku zawiera 3CD i 7 pełnych wersji. Szukaj w kioskach i sklepach.
WERSJA PUDEŁKOWA ZAWIERA GRĘ OFFROAD 4X4 RAZEM PONAD 8 PEŁNYCH WERSJI. 4CD
MAX GAME
SPARTAN PL
TROJA PL
PRAWO 2004
FLOW CHARTS PRO
AQUA DIGGER 3D
WWW.MAXGAME.INFO
ŚWIETNA GRAFIKA DZIĘKI SPRAWDZONEMU SILNIKOWI SERIOUS SAMA!
PREMIERA W SUPER CENIE!
MNÓSTWO POZIOMÓW I KREATUR DO WYMORDOWANIA
12 PEŁNYCH WERSJI W TYM: NITRO FAMILY, PACIFIC WARRIORS 1 oraz inne...
NITRO FAMILY
FAMILY PERSPECTIVE SHOOTER
Nadchodzi najbardziej hardcore'owy FPS jaki widzieliście - Nitro Family! Staw czoła hordom naćpanych psychopatów, morderców i wariatów.
Na zachodzie gra sprzedawana po 35 euro - 170zł, w Polsce super cena! www.NF.play.com.pl
MIESIĘCZNIK CD MANIAK 3/2004
9,90 zł
SZUKAJ W: KIOSKACH
2CD
CD MANIAK
CHAIN OF COMMAND - PREMIERA POLSKA W CD MANIAKU! 4/2004
Najnowsza strategia osadzona w czasach II wojny światowej. Premiera w super niskiej cenie tylko w Polsce.
CHAIN OF COMMAND
www.COC.play.com.pl
9,90 zł
www.SPARTAN.play.com.pl

PLAY.COM.PL — Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy kafejki internetowe, księgarnie, gralnie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY. Hurtowni Oprogramowania. www.playsoftware.pl

Doręczenie przez Pocztę - 10 zł za przesyłkę (termin doręczenia 3-5 dni roboczych). Doręczenie w 24 godziny - 15 zł (nie dotyczy soboty i niedzieli). Płatność przy odbiorze przesyłki. Ceny zawierają podatek vat. Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu! Opakowania - specjalne tekturowe pudełka. Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie.

PROMOCJE

GAMER EXTRA 2/2004

40 stron opisów gier i programów. Większość opisów dotyczy gier i programów które nie są opisywane przez inne gazety. Nie ma tu ściem - tylko rzetelne recenzje. Temat numeru: Premiery dobrych gier w niskiej cenie.

Niezależnie co zamówisz - dostaniesz miesięcznik GAMER EXTRA - GRATIS!

TEMAT NUMERU: Nitro Family

Szukaj w kiosku za 1,50zł!

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT: TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP FIRMOWY: WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.3

Zamów SMS-em +48 604 100 500

MENEDŻER PIŁKARSKI 2004/2005

POLSKA LIGA NADCHODZI!! Najnowszy menadżer piłkarski nadchodzi w rewelacyjnej cenie 19,90zł. Już w lipcu premiera dopracowanej gry, z edytorem składów i innymi dodatkami.

Treningi, mecze sparingowe, oraz oczywiście rozgrywki. Zaplanuj szczegółowy terminarz dla swoich zawodników i poprowadź ich do zwycięstwa w lidze!

Modernizuj swój stadion, rozbudowuj trybuny, ustalaj ceny biletów, zawieraj kontrakty. Menedżer Piłkarski 2004/2005 pozwala ci zarządzać finansami klubu.

Trenuj zawodników!

Szukaj w kioskach w MEGAPACK 1/2004 i MAX GAME EXTRA 1 od 3.8.2004. Na CD znajduje się 5 pełnych wersji: Alien Shooter PL, Wanted Guns PL, PC CLEAN 2004 PL, 3D American Pool PL oraz Massive Assault NETWORK!

MEGAPACK — 19,90 zł

Opakowanie plastikowe w zestawie!

MANAĐŻER PIŁKARSKI 2004/2005 — Patch z polską ligą na: www.mp2004.play.com.pl

Dema i patch ukażą się tylko w miesięczniku GAMER

PROGRAMY

EJAY DANCE 4 — 19zł — POLSKA WERSJA
EJAY RAVE SUPERPACK — 19zł — POLSKA WERSJA
HIP HOP 4 — 19zł — POLSKA WERSJA
EJAY TECHNO 3 — 19zł — POLSKA WERSJA
LEKTURY — 19zł — POLSKA WERSJA
DYKTANDO — 19zł — POLSKA WERSJA
ATLAS ŚWIATA — 19zł — POLSKA WERSJA
DYSLEKSJA 2004/2005 — 19zł — POLSKA WERSJA
WWW STUDIO 2004 — 19zł — POLSKA WERSJA

NOWE GRY

DRIVER 3 — 109zł
SIMS 2 — 139zł
DOOM 3 — 97zł
HALF LIFE 2 — 105zł
X2 THE THREAT — 45zł
ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN — 19zł

ZAPOWIEDZI

COMBAT MISSION 2 BARBAROSA — 29zł — POLSKA WERSJA
CHARIOTS OF WAR — 19zł — POLSKA WERSJA
MISTRZ WIZAŻU — 19zł — POLSKA WERSJA

TOP 10 GRY

1. ROBIN HOOD DEFENDER PL DVD-BOX 19zł
2. SYBERIA PL + TROJA PL 19zł
3. X2 THE THREAT PL 45zł
4. TOCA RACE DRIVER 2 84zł
5. NITRO FAMILY 10zł
6. DOOM 3 Najniższa cena!
7. SOLDIERS PL 84zł
8. MENEDŻER PIŁKARSKI 04/05 19zł
9. DRIVER 3 + 15 GIER 109zł
10. DIABLO 2 + DODATEK 84zł

TOP 5 PROGRAMY

1. WWW STUDIO 2004 19zł
2. EJAY DANCE 4 19zł
3. MISTRZ WIZAŻU - CLUB PL 19zł
4. GRY LICZBOWE 2004 19zł
5. EJAY HIPHOP 4 19zł

NOWOŚCI

1. TONY HAWKS PRO SKATER 4 PL 19zł
2. I OF THE DRAGON PL 38zł
3. SPLINTER CELL PANDORA TOM. 99zł
4. CODENAME PANZERS PL 99zł
5. CATWOMAN 119zł

ZAPOWIEDZI

1. CYCLING MANAGER 4 45zł
2. JUICED SZYBCY I GNIEWNI 84zł
3. FULL SPECTRUM WARRIOR PL 84zł
4. ETROM PL 45zł
5. THE FALL PL 45zł
6. TYTUS ROMEK I ATOMEK PL 10zł
7. RICHARD BURNS RALLY PL 84zł
8. WORLDS BATTLE CRY 3 PL 45zł
9. COLIN MCRAE RALLY 2005 PL 84zł
10. CHAOS LEAGUE 84zł

WYBRANE TYTUŁY Z OFERTY

3D AMERICAN POOL PL	10 zł
AGE OF EMPIRES GOLD	27 zł
ALIEN SHOOTER PL	10 zł
ANEMONE PL	10 zł
ANNO 1602 PL	19 zł
AQUA DIGGER 3D PL	19 zł
BAD BOYS II	99 zł
BALDUR'S GATE 1 PL	19 zł
BALDUR'S GATE DVD PL	54 zł
BATMAN VENGEANCE PL	67 zł
BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	36 zł
BATTLEFIELD VIETNAM	118 zł
BEANOTOWN RACING	19 zł
BEYOND DIVINITY PL	84 zł
BEYOND GOOD & EVIL PL	99 zł
BIG MUTHA TRUCKERS PL	67 zł
BIONICLE THE GAME	36 zł
BLITZKRIEG PL	99 zł
BROKEN SWORD 3 PL	119 zł
BRYDZ PLAY	19 zł
CALL OF DUTY (VER PL)	84 zł
CATWOMAN	119 zł
CHAMPIONSHIP MAN 03.04	118 zł
CHAMPIONSHIP MANAGER 4	44 zł
CHICAGO 1930 PL	27 zł
CHROME PL	36 zł
CIVILIZATION III PL	54 zł
CODENAME PANZERS PL	99 zł
COLIN MCRAE RALLY 2.0 PL	19 zł
COLIN MCRAE RALLY 4 PL	84 zł
COMMANDOS 2 PL	45 zł
COMMANDOS 3 PL	118 zł
CONFLIKT DESERT STORM II PL	84 zł
COUNTER-STRIKE: C. ZERO	118 zł
CYCLING MANAGER 4	45 zł
DARK BASIC PL	19 zł
DIABLO II + PAN ZNISZ. PL	84 zł
DISCIPLES II: BUNT ELFÓW PL	19 zł
DIVINE DIVINITY PL	84 zł
DOOM 3 PL	97 zł
DRIVER 3 PL	109 zł
ENIGMA RISING TIDE PL	45 zł
ETHERLORDS II PL	19 zł
EUROPA UNIV. II WOJNA SW PL	19 zł
FALLOUT 2 PL	19 zł
FALLOUT TACTICS PL	19 zł
FAR CRY PL	69 zł
FIFA 2004	118 zł
FIRE FIGHTER PL	10 zł
FOX JONES PL	10 zł
GDZIE JEST NEMO PL	67 zł
GOTHIC 2 NOC KRUKA PL	54 zł
GTA VICE CITY	118 zł
GUN METAL	10 zł
GUNSHIP TANK KILLER	19 zł
HALF LIFE 2.0	109 zł
HALO COMBAT EVOLVED	144 zł
HARD TRUCK 18 WH. PL	45 zł
HARRY POTTER I WIĘZIEŃ PL	118 zł
HEROES OF M&M COMPLETE PL	19 zł
HIDDEN & DANGEROUS 2 PL	118 zł
HITMAN 3 CONTRACTS	124 zł
HORSE RACING MANAGER	19 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA 3 PL	67 zł
I OF THE DRAGON PL	38 zł
ICEWIND DALE II PL	54 zł
JAMES BOND 007 NIGHT FIRE	36 zł
KANGUREK KAO 2 PL	54 zł
KRASNALE 2 PL	10 zł
KURCZAKI X (MOORHUHN X)	19 zł
LIONHEART PL	84 zł
LIVE BILLARDS	19 zł
LORD OF THE R. RETURN OF KING	119 zł
LORDS OF EVERQUEST	99 zł
LOTUS CHALLANGE	54 zł
MAFIA PL	44 zł
MAHJONGG PL	10 zł
MALUCH RACER PL	19 zł
MANAGER PIŁKA. 2004/2005 PL	19 zł
MANHUNT	118 zł
MASSIVE ASSAULT PL	19 zł
MAX PAYNE 2 PL	118 zł
MEDAL OF HONOR CLASSIC	36 zł
MEDIEVAL TOTAL WAR — VIKI	144 zł
MORROWIND + 2 DODATKI PL	84 zł
NBA LIVE 2004	118 zł
NEED FOR SPEED: PORSCHE	36 zł
NEED FOR SPEED: UNDER.	118 zł
NEVERWINTER NIGHTS PL	59 zł
NHL 2004	118 zł
OFFROAD 4X4 WADI BASHER	19 zł
OPERACJA PUSTYNNY GROM PL	54 zł
OP.FLASHPOINT - PLAT. PL	84 zł
PACIFIC WARRIORS 2	19 zł
PIRACI KARAIBÓW PL	44 zł
POLICE DRIVER PL	19 zł
PROJECT IGI 2: COVERT S. PL	19 zł
RAILROAD EXE	19 zł
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC PL	63 zł
RAYMAN M PL	19 zł
RETURN TO C. WOLFENSTEIN GOLD	63 zł
RICHARD BURNS RALLY PL	84 zł
ROBIN HOOD DEFE. OF THE C. PL	19 zł
SACRED PL	69 zł
SAGA FALLOUT (DVD) PL	54 zł
SCHIZM 2 PL	67 zł
SECRET WEAPONS OVER NO	84 zł
SETTLERS III ZŁOTA EDYCJA PL	19 zł
SETTLERS IV PL	54 zł
SHELLSHOCK NAM 67	118 zł
SHOGUN TOTAL WAR	36 zł
SHREK 2 PL	79 zł
SIEGE OF AVALON PL	44 zł
SIMS 2 PL	139 zł
SIMS DELUXE EDITION PL	67 zł
SIMS DOUBLE DELUXE PL	118 zł
SOLDIERS PL	84 zł
SPLINTER CELL PANDORA TO	99 zł
STARSKY & HUTCH PL	24 zł
SUDDEN STRIKE 2 PL	84 zł
SW: KNIGHTS OF THE OLD R.	114 zł
SYBERIA 2 PL	77 zł
SZACHY - EASY CHESS 2.0 PL	19 zł
TAJEMNICZA WYSPA PL	19 zł
TANK-O-BOX PL	10 zł
THE SINGLES PL	73 zł
THE WESTERNER PL	84 zł
TOCA RACE DRIVER 2 PL	84 zł
TOMB RAIDER 5 CHRONICLES	27 zł
TONY HAWKS PRO SKATER 4 PL	19 zł
TOTAL CLUB MANAGER 2004	99 zł
TRAINZ RAILROAD SIM. 2004 PL	44 zł
TWIERDZA KRZYŻOWIEC PL	67 zł
UEFA EURO 2004	118 zł
URU: AGES BEYOND MYST PL	99 zł
WANTED GUNS PL	19 zł
WYŚCIGI KURCZAKÓW	19 zł
X2 THE THREAT + AIRLINES 2 PL	45 zł
XIII	84 zł
ZOO TYCOON COLLECTION	109 zł

BIONICLE 36zł · CODENAME PANZERS 99zł · SOLDIERS 84zł · SYBERIA 2 77zł · SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW 99zł · TONY HAWK 4 19zł · FAR CRY 69zł

POWYŻEJ PRZEDSTAWIONY CENNIK TO TYLKO CZĘŚĆ OFERTY PLAY. PEŁNA OFERTA NA WWW.PLAY.COM.PL OFERTA AKTUALNA NA DZIEŃ 25.9.2004

STARCRAFT HYDRALISK — 39zł
GUNSHIP TANK KILLER — 19zł
FIRE FIGHTER — 10zł
TAJEMNICZA WYSPA — 19zł
MASSIVE ASSAULT PL — 19zł

3 PEŁNE WERSJE GIER DLA DZIECI!

SPIDI — PEŁNA WERSJA
PARG — PEŁNA WERSJA
PAC QUEST — PEŁNA WERSJA

Opakowanie plastikowe w zestawie!

Dla dzieci od 3 do 12 lat

3 pełne gry dla dzieci oraz wiele wersji grywalne demo zapewni godziny zabawy nawet najbardziej wybrednym

MAX KIDS EXTRA 2/2004 — 9,90 zł — SZUKAJ W KIOSKACH OD 10.8.2004

WWW.PLAY.COM.PL

TEL. (22) 832 54 30 · SMS +48 604 100 500

GAMER 7/2004

4 Pełne wersje: TANK-o-BOX PL, SuperCross Kings, Snow Wave oraz Matematyka Liceum. Dodatkowo wiele wersji demo gier oraz programy komputerowe. Na płycie miesięcznik GAMER EXTRA format PDF - 40 stron opisów gier i programów w nim.

recenzje: Spartan, Chariots of War itd.

SZUKAJ W: KIOSKACH — 4,90 zł — WWW.GAMERCO.PL

MAX KIDS 7/2004

już w kioskach. Pełne wersje gier komputerowych dla dzieci: IceLand PL oraz Szalony Lunch PL - za jedyne 4,90zł w Twoim kiosku. Na płycie znajdziesz również grywalne dema wielu gier dla dzieci.

SZUKAJ W: KIOSKACH — 4,90 zł — WWW.MAXKIDS.PL

KOMPUTER CD 8-9/2004

Już w kioskach. Pełne wersje: ANTY SPAMER 2004 PL, TAJNIAK PL, MULTIBUDZIK PL, PUZZLE PL, 3D LIVE POOL, 980szt klipartów wektorowych (ludzie i muzyka) oraz wiele innych przydatnych pełnych wersji.

50 PROGRAMÓW I GIER — WWW.KOMPUTERCD.PL

SZUKAJ W: KIOSKACH — 4,90 zł

GAMER EXTRA — 1,50 zł — Szukaj w kiosku. Jeśli nie chcesz płacić - ściągnij go za darmo z www.MAXGAME.info w PDF-ie

40 stron o nowych grach i programach - na Twoją kieszeń.

PRODUCENT: MONOLITH
DATA PREMIERY: WIOSNA 2005
WWW.LITH.COM

F.E.A.R. to gra dla osób o naprawdę mocnych nerwach i żołądkach!

F.E.A.R.

Fear (ang. [fír]) - niepokój wywołany przez niebezpieczeństwo lub rzecz nieznaną, która się wydaje groźna, przez myśl o czymś grożącym; lęk, obawa, przerażenie, trwoga (Słownik Języka Polskiego PWN). F.E.A.R. - nowy projekt twórców Aliens vs. Predator 2, serii No One Lives Forever oraz TRON 2.0, przybiera każde ze znaczeń powyższej definicji.

Ale nie obawiajcie się - 'fear' to nie tylko trwoga, ale także skrót nazwy tych „bez trwogi" - ultratajnej jednostki First Encounter Assault and Recon - grupy specjalnej, która pojawia się tylko wtedy, gdy zawodzi wszystko inne. Tak zaś właśnie dzieje się w kilka minut po tym, jak rozlega się alarm w budynku Armacham Technology Corporation - korporacji zajmującej się badaniami naukowymi niebezpiecznie wchodzącymi na tereny fantastyki. Na miejsce trafia jednostka Delta Force, jednak kontakt z nimi zostaje zerwany równie nieoczekiwanie, jak wcześniejszy alarm. Na miejscu odkryjesz powody ich zamilknięcia oraz to, że... F.E.A.R. to gra dla osób o naprawdę mocnych nerwach i żołądkach!

F.E.A.R. to first-person shooter utrzymany w konwencji horroru. W przeciwieństwie jednak choćby do DOOM-a 3, który nie tyle straszył, co zaskakiwał, **siłą F.E.A.R. jest nastrój znany z gier typu Silent Hill oraz mroczna i dusząca tajemnica.** Odkrycie jej - dowiedzenie się, co i dlaczego tak naprawdę się dzieje - zajmie większość z 12-godzinnej historii postaci gracza. I to w grze jest najwspanialsze - niepewność i pytania. Weźmy na przykład zmasakrowane ciała. Dlaczego jednak nie ma żadnych śladów kul w pobliżu? Co spowodowało paniczną ucieczkę wyszkolonych antyterrorystów? Kim jest mała dziewczynka tak dobrze widoczna na naszych screenshotach?

Bohaterem F.E.A.R. jest nowy w grupie piątki specjalistów od zadań paranormalnych. **Drużynowość gry jest jednak pozorna** - przez większość gry będziesz tylko ty, twoja broń... i setki przeciwników. Tych cechować ma znakomite AI - włącznie z tym, że różne typy przeciwników wykorzystywać mają różne strategie. Na szczęście nie będziesz bezbronny, a dostępny arsenał to nie tylko strzelby i pistolety maszynowe, ale także „hybrydy" broni spotykanej współcześnie i prototypów zalegających na półkach tajnych podziemnych laboratoriów wojskowych. Bronią będzie także... twoje ciało - F.E.A.R. kładzie spory nacisk na walkę wręcz - uderzenia pięściami, bronią, także kopnięcia (oraz dodatkowo ciosy „filmowe" - wykonywane w chwili, gdy przeciwnik da się zaskoczyć). W trudnych chwilach wspierać cię także będzie bullet time - spowolnienie czasu tłumaczone refleksem nieco lepszym niż u przeciętnego marine.

F.E.A.R. powstaje na bazie tworzonej już blisko 3 lata autorskiej technologii Monolith, faktycznego następcy Lithtech engine, która tak dobrze sprawdziła się w No One Lives Forever 2. I - co widać już na pierwszy rzut oka na obrazkach, ale udowodnione zostaje w trakcie prezentacji - jest to jedno z najwybitniejszych dotąd osiągnięć rodzaju ludzkiego w dziedzinie gier. Postacie w F.E.A.R. należą do najlepszych,

najbardziej wiarygodnych w historii gier komputerowych. Jakość odwzorowania wnętrz porównywalna jest jedynie z Half-Life'em 2! Cienie zaś - nieodzowny element gier tego typu - zdają się znacznie lepsze niż w DOOM-ie 3! Co zaś przy tym ważne - technologia F.E.A.R. zdolna jest tworzyć nie tylko wnętrza, **co stawia dokonanie Monolith znacznie wyżej niż magnum opus id!**

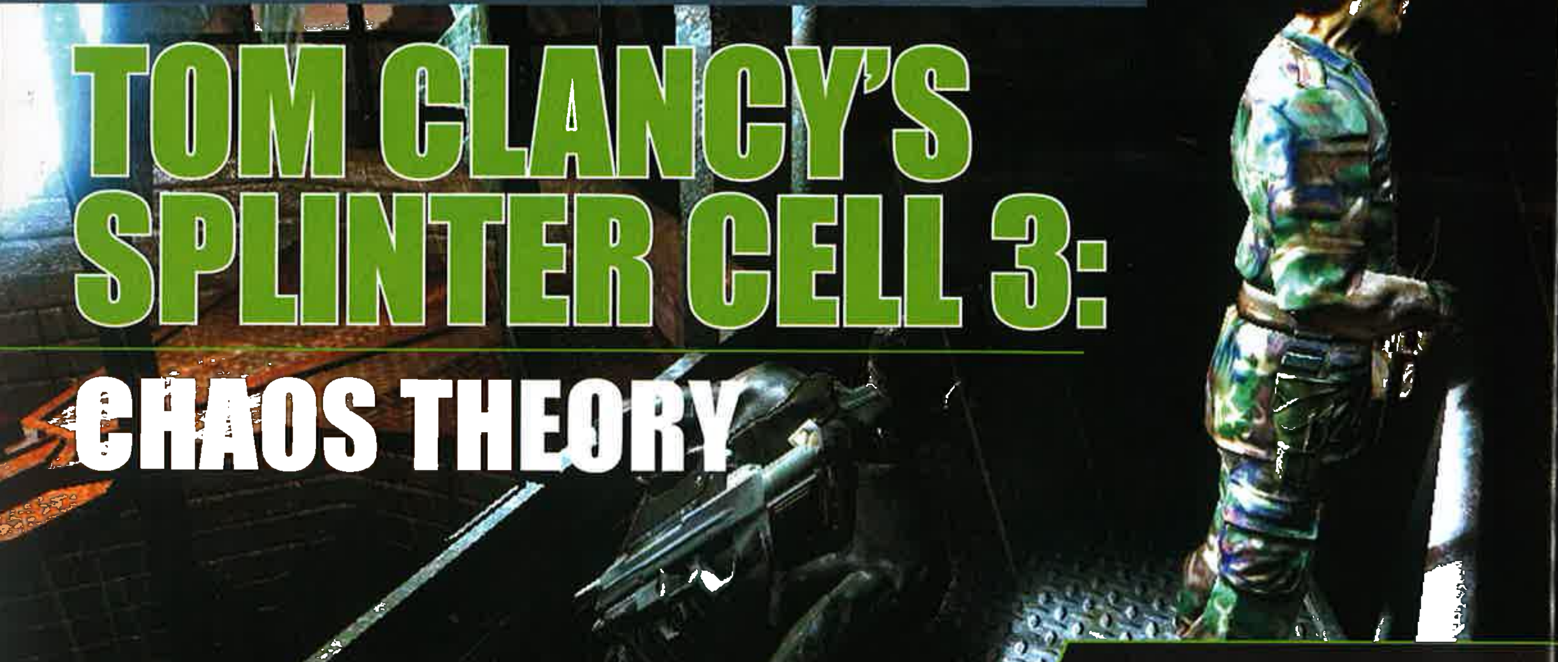
F.E.A.R. będzie lepszy od DOOM-a 3 także pod innym względem - w nim scenerie są naprawdę w pełni interaktywne! To po prostu trzeba zobaczyć: pociski nie tylko niszczą przedmioty i tłuką szkło, ale dosłownie odłupują kawałki ścian! Możliwości engine'u widać najlepiej, gdy wybuchają granaty. Efekty eksplozji - kula ognia i fala uderzeniowa - niszczą wszystko na swej drodze. Wszystkie szczątki zaś - włącznie z kawałkami strzaskanego szkła - dzięki systemowi fizycznemu lepszemu niż Havok 2 - zachowują się całkowicie wiarygodnie. Warto też dodać, że F.E.A.R. jest jedną z pierwszych gier w ogóle, w których dym i szczątki po eksplozji potrafią na dłuższą chwilę przysłonić widok!

F.E.A.R. to shooter, który porównać można jedynie do największych hitów filmowych. Nic dziwnego, że na mojej prywatnej liście najbardziej oczekiwanych nieoczekiwanie znalazł się na drugim miejscu, zaraz po Half-Life'ie 2. Miejmy nadzieję, że wiosną 2005 r. Monolith udowodni ostatecznie, że Contract J.A.C.K. było jedynie wypadkiem przy pracy. **|CDA|**

PRODUCENT: UBISOFT
WWW.SPLINTERCELL3.COM
DATA PREMIERY: WIOSNA 2005

EUGENIUSZ SIEKIERA | SAM PRZECIW WSZYSTKIM PO RAZ TRZECI

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY



Noc była wyjątkowo spokojna, a wszechobecna cisza zdawała się miażdżyć głowę. Strażnik przeszedł po tarasie, po czym, stanąwszy przy balustradzie, odpalił papierosa. Zaciągnął się głęboko dymem. Nagle, nim zdążył w jakikolwiek sposób zareagować, padł bezwładnie na ziemię ze skręconym karkiem. Chwilę później ledwie widoczny cień stopił się całkowicie z mrokiem nocy. Zwłoki leżały bezwładnie w kącie, stalowy księżyc skrył się za chmurami. Cisza trwała nieprzerwanie...

Informacja o trzeciej części przygód Sama Fishera była z gatunku tych zupełnie niespodziewanych i pozytywnie zaskakujących. Bo przecież świat nie zdążył się jeszcze nacieszyć doskonałym Pandora Tomorrow, a tu Ubisoft ogłasza wszem i wobec, że trwają zaawansowane prace nad kolejną odsłoną. By nie być gołosłownym, ich efekt zaprezentowano na czerwcowych E3. Było to uderzenie efektowne i efektywne zarazem, bowiem SC3 stał się, obok Halo2, najlepiej nagradzanym tytułem na tych targach (m.in. nagroda za najlepszą grę na PC oraz najlepszą grę akcji).

Nowe ruchy Sama

Jak łatwo się domyślić, **nasz heros stanie się jeszcze bardziej sprawny, przybędzie mu kilka nowych gadżetów, broni, no i przede wszystkim ruchów**. O kilku najciekawszych przeczytacie poniżej.

Całkiem nieźle prezentuje się możliwość **zwisania głową w dół**, by w odpowiedniej chwili złapać przechodzącego korytarzem strażnika i finezyjnie skręcić mu kark. Efektownie również wygląda, gdy Sam, wisząc nad skalnym ustępem, podnosi się na rękach, łapie stojącego przed nim strażnika i zrzuca go w przepaść. Następnie, już bez przeszkód, wdrapuje się na górę. Co jeszcze? A taki smaczek jak **możliwość gaszenia świec albo też umiejętność zarówno cichego otwierania drzwi, jak i wyważania ich z impetem**. Niby nic, ale jest to dość przydatna opcja w połączeniu z kamerą puszczaną pod drzwiami. Jeśli bowiem po drugiej stronie stoi strażnik i ni diabła nie chce się ruszyć – wywalamy drzwi, ogłuszając tym samym niemilca – i po problemie.

Z nowymi ruchami związany jest poniekąd ekwipunek Fishera. Z ciekawszych nowych przedmiotów należy wymienić **nóż**, którego – o dziwo – wcześniej nie było, a który to w rękach Sama jest wyjątkowo niebezpieczną zabawką. Za jego pomocą będzie można także rozcinać plastikową folię lub papierowe ściany (jedna z misji rozgrywa się w japońskiej pagodzie), by bezszelestnie przedostać się na drugą stronę. Można też zaatakować wroga przechodzącego za taką papierową ścianką - wystarczy, że w odpowiednim momencie wciśniemy klawisz akcji, a Fisher zręcznie przebije się przez papier, złapie przeciwnika i przeciągnie go na swoją stronę. I nie mam tu na myśli agitacji. :)

Oprawa na miarę 21 wieku

Pierwsza część SC miała premierę już jakiś czas temu, ale do dziś może zachwycać i wzbudzać podziw. Tym bardziej cieszy fakt, **że SC3 prezentuje znaczny skok jakościowy w stosunku do poprzednich odsłon.** (Dodam, że nowy Splinter został nagrodzony na ostatnich E3 m.in. za grafikę, a to chyba najlepsza rekomendacja.)

Po pierwsze, **gra jest tworzona w oparciu o nowy engine**. Oczywiście, jak na skradankę przystało, dominować będą mroczne, ciemne lokacje. Mamy więc – bądź co bądź to kontynuacja – to samo, co w poprzednich

edycjach, tylko lepsze, większe, bardziej dopracowane i szczegółowe. **Oszałamiająco prezentuje się woda i rozmaite efekty atmosferyczne.** Zmieniające się w czasie rzeczywistym warunki pogodowe, padający zaciekle deszcz, tworzące się stopniowo kałuże (których wcześniej nie było!), charakterystyczne zmarszczki powstające na zmąconej wodzie, ubrania nasiąkające deszczem, lśniące podczas burzy skały, budynki etc. Szczegółików tego rodzaju ma być mnóstwo – trójeczka pod tym względem będzie najbardziej dopracowaną częścią serii. Co ciekawe, **na zmienne warunki atmosferyczne będą reagowali nasi przeciwnicy.** I tak, gdy np. rozpęta się burza, a kaskady wody zaczną zalewać otoczenie, nasi oponenci, by nie moknąć, poszukają zadaszenia, a nawet jakiegoś ciepłego miejsca, by przesuszyć ubrania. Jest to oczywiście związane z usprawnionym AI postaci (przeciwnicy mają ponoć żywo reagować na to, co zrobi gracz – wyłączysz zasilanie, narobisz hałasu czy zgasisz światło – pójdą to sprawdzić).

Od pierwszej części Splinter Cell to również popis niewiarygodnych światłocieni. Oczywiście i w tej materii SC3 pokaże prawdziwą klasę. Zademonstrowany na E3 epizod w japońskiej pagodzie powalił wszystkich na kolana. Cienie postaci znajdujących się po drugiej stronie papierowych ścian, roztańczone kształty rzucane przez rozedrgany płomień świecy i inne tego typu smaczki. **Pomimo niesamowicie silnej konkurencji (Doom3, Far Cry), szykuje się jedna z ładniej wyglądających gier w tym roku.**

Rozgrywka

Według zapewnień, **SC3 zrywa z niechlubną tradycją zamkniętych, hermetycznych etapów, w których dominowała jedna jedyna słuszna droga do celu.** Liniowość – największa bolączka tej serii – ma być w pewnym stopniu rozwiązana m.in. przez wprowadzenie rozmaitych ścieżek prowadzących do zrealizowania wyznaczonego nam zadania (tak jak to było np. w Hitmanie 2). Same mapy również mają być większe, niektóre misje rozgrywać się będą na dużych otwartych przestrzeniach. Ponadto zadania przydzielone nam do wykonania będą różnej kategorii wagowej. Poza priorytetowymi, niezbędnymi do pomyślnego ukończenia misji, znajdą się i takie, dzięki którym zabawa stanie się urozmaicona i ciekawsza, jednak zaliczenie ich nie będzie wymagane. Co ciekawe, nasze poczynania bezpośrednio wpłyną na akcję w dalszej części gry! Czyli gdy np. nie zabijemy danego przeciwnika, bo nie było to konieczne, może się okazać, że spotkamy go w późniejszych etapach.

Kooperacja

Piętą achillesową pierwszego SC był brak istotnego dla współczesnego gracza elementu. Mowa oczywiście o braku multiplayera, w efekcie czego większość graczy kończyła przygodę na jednokrotnym przejściu liniowego scena-riusza. Pandora Tomorrow naprawiło błędy młodszego brata – pojawił się multi i co ważniejsze, wypadł wyśmienicie. Chaos Theory to kolejny krok naprzód. Nacisk położono tym razem na tryb kooperacji. Programiści z Ubisoftu przygotują doń specjalne mapy i indywidualne zadania. Istotą w tym trybie będzie **współpraca obydwu graczy.** Bez tego nie mamy co liczyć na pomyślne wykonanie zadania, nie mówiąc już o pokonaniu jakiejkolwiek przeszkody. Na ten przykład: stoimy na zamkniętym obszarze, otoczonym murem. Z pozoru nie ma drogi wyjścia. Mur jest stanowczo za wysoki, by wspiąć się nań w pojedynkę. Ale wystarczy, że jeden gracz podsadzi drugiego i już przeszkoda pokonana. Podobnych sytuacji będzie od zatrzęsienia – gdy jeden będzie trzymał linę, drugi zacznie się po niej wspinać, pierwszy stanie na czatach, podczas gdy kumpel włamie się na serwer itd. Niezłe, prawda?

Kiedy, kiedy?

Konkurencja jest silna. Najnowszy Thief nie zawiódł, a zbliżający się Metal Gear Solid 3 ma szansę zjeść na śniadanie wszystkie dotychczasowe skradanki. Czy Splinter Cell 3 poradzi sobie w starciu z najnowszym dzieckiem Konami? Zobaczymy już niedługo. Grę zapowiedziano na Xboxa, blaszaki i... N-Gage'a. **Premiera wiosną 2005 roku.** Przynajmniej w tych bardziej cywilizowanych krajach. **|CDA|**

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR

Nastał świt 41 stulecia, lecz Galaktyka wciąż skąpana jest we krwi. Albowiem jest tylko jedno przykazanie w świecie Warhammera 40.000 – zabijaj!

Warhammer 40.000, najpopularniejsza figurkowa gra strategiczna naszego świata, nie był dotąd w stanie znaleźć własnego miejsca w grach komputerowych. I nie dlatego, że nie próbowano go przenieść w świat wirtualny. Robiono to niejednokrotnie, lecz próby te, m.in. Final Liberation, Chaos Gate, Rites of War, były zbyt słabe, by stworzyć choćby przyczółek. Klątwę, jaką najwyraźniej obłożone były wszystkie powyższe strategie - niechybnie dzieło wrogów Nieśmiertelnego Imperatora - próbowało złamać nie tak dawno brytyjskie Kuju, zmieniając gatunek gry. Jego Fire Warrior jednak - pierwszy (jeśli nie liczyć archaicznego Space Hulka) first-person shooter w świecie Warhammera 40.000 - także okazał się katastrofą. I pewnie złowrogi chaos pochłonąłby ostatecznie ideę komputerowego WH40K, gdyby nie Relic Entertainment i jego Warhammer 40.000: Dawn of War - jedna z najlepszych strategii czasu rzeczywistego, na jakich dane nam było położyć dłonie w całej historii tego szlachetnego gatunku!

Relic Entertainment (w chwili obecnej część THQ) jest dobrze znany graczom. To przecież twórcy doskonałego Homeworlda, jego dodatku - Raider's Retreat (obydwie gry otrzymały w CDA ocenę najwyższą!), a także niezwykłego Impossible Creatures i zupełnie niedawno - Homeworld II. To ludzie, którzy przyczynili się do rozwoju gatunku bardziej nawet niż osławiony Blizzard. Homeworld wszak było pierwszą strategią, która była zarazem w pełni trójwymiarowa i całkowicie intuicyjna. Impossible Creatures zaś po dziś dzień pozostaje najambitniejszą bodaj próbą stworzenia gry, w której wygląd i charakterystyka jednostek zależą jedynie od gracza. **Nie mniej nowatorskie jest Dawn of War.** Nim jednak powiemy sobie o innowacjach w nim, podkreślić należy, że Relic wcale nie próbuje omijać klątwy, jaką obłożone są komputerowe strategie osadzone w świecie Warhammera 40.000. Przeciwnie: mierzy się z nią z całą siłą i wszelkie znaki na niebie i ziemi świadczą, że wreszcie - z woli Niepoddającego się śmierci Mistrza Ludzkości - powstała gra godna figurkowego odpowiednika!

Dawn of War nie jest jednak prostą konwersją w stylu Świątyni Pierwotnego Zła, której instrukcja w znacznym stopniu powiela zawartość Podręcznika Gracza D&D. Zamiast tego jest strategią rozgrywaną w czasie rzeczywistym (ale - chwalcie Imperatora! - istnieje także aktywna pauza!), osadzoną w świecie turowego przecież Warhammera 40.000. Dzięki temu, i dzięki przeniesieniu gry w pełny trójwymiar, sceny walk dotąd ożywiane jedynie przez wyobraźnię graczy rzeczywiście rozgrywać się będą przed naszymi oczami! A dzięki nieograniczonym w zasadzie ustawieniom kamer możliwe jest nawet przeżycie szarży orków (waaagh!) oko w oko z wściekłymi Choppa Boyz! Relic pozostaje przy tym wierne innej ze swych tradycji - dbałości o rozmach graficzny. Ich poprzednie gry - nawet pochodzący z 1999 r. Homeworld, do dziś zachwycają graczy. Technologia Dawn of War zaś to silnie zmodernizowany engine Impossible Creatures - i wierzcie mi i okolicznym screenshotom - takiej oprawy graficznej dotąd w strategiach nie było!

Warhammer 40.000: Dawn of War składa się z dwóch równoważnych części. W kampanii przeznaczonej dla pojedynczego gracza wciela-

my się w postać Brata-Kapitana Gabriela Angelosa - force-commandera Krwawych Kruków, stworzonego przez Relic Zakonu Space Marines (Krwawe Kruki [Blood Ravens] włączeni zostali przez Games Workshop w kanon świata WH40K). Jego zastępcą jest dysponujący mocą umysłu Librarian - Isador Akios. Akcja kampanii single player rozgrywa się na jednej planecie – podobnej do Ziemi Tartarusie, której poszczególne obszary - od dżungli po zrujnowane miasta - szybko staną się scenerią bitew aż czterech ras świata WH40K - orków, eldarów, space marines chaosu. I o ile w trybie single player nie sposób grać nikim poza space marines (i dobrze - wystarczy przypomnieć sobie klęskę Fire Warriora koncentrującego się na Tau), o tyle w trybie multiplayer - do 8 graczy naraz - możliwy jest wybór spośród ich wrogów.

Siła Dawn of War jednak leży nie tylko w ilości, ale przede wszystkim jakości walczących stron. Każda z grup bowiem jest inna, zwyciężanie nimi zaś wymaga stosowania odmiennych taktyk. Space marines i ich force commander to armia stosunkowo nieliczna, jednak bardzo „równa" w walkach zarówno na dystans, jak i w zwarciu; jej największą jednostką bojową (prócz bombardowania orbitalnego) jest Hell Dreadnaught. Dla odmiany orkowie to żywioł, który braki w wyszkoleniu nadrabia entuzjazmem i... liczbą walczących. Ich przeciwieństwem są eldarowie - tajemnicza obca rasa, preferująca finezyjne ataki kombinowanych sił z wykorzystaniem zdolności teleportacji i maskowania. Wreszcie chaos space marines - zdrajcy Imperatora - dysponujący „magią" i wcieleniem Boga Krwi Khorne'a - Bloodthirsterami. Armie przy tym - wbrew temu, co sądzić by można po obrazkach wykonywanych na dużych zbliżeniach - nie są małe. Liczyć mogą nawet 200 punktów, podczas gdy koszt jednej z „machin" marines - Dreadnaughta - to zaledwie 4 punkty.

W tym też miejscu wypada wymienić innowacje, jakie wprowadza Relic. Pierwszą jest system ekonomii. W Dawn of War, w przeciwieństwie do większości gier gatunku, nie istnieje gromadzenie surowców. Tu niezbędne jest zdobywanie i kontrola punktów strategicznych mapy, a podstawowym surowcem są „podania o uzupełnienia" generowane przez te punkty. Jedynym więc sposobem, by „wykupić" posiłki, jest zdobywanie kolejnych punktów kluczowych. Dzięki temu znacznie częściej obserwujemy samą linię frontu niż „peonów" biegających z workami węgla na plecach. Kolejną innowację stanowi morale wszystkich oddziałów. Tu wprawdzie - w przeciwieństwie do figurkowego odpowiednika - gracz nigdy nie traci kontroli nad rozbitym oddziałem, musi się on jednak liczyć z jego zmniejszoną skutecznością. Warto też nadmienić, że rozbity oddział zyskuje większą mobilność, co pozwolić ma na szybkie wycofanie go na z góry upatrzone pozycje.

Ostatnim z elementów nowatorskich jest możliwość - i konieczność - **rozbudowania i zmian wyposażenia oddziałów oraz jednostek**. Większość z nich dysponuje środkami pozwalającymi walczyć zarówno wręcz, jak i na dystans, jednak to wyposażenie sprawia, że są one wyjątkowo groźne dla piechoty czy dla odmiany ciężkiego sprzętu. Nacisk na dostosowanie broni do przeciwnika położony został zwłaszcza w przypadku eldarów. Gracze przedkładający tradycyjne techniki sprawdzać się będą co najwyżej podczas gry orkami. Zmiany wyposażenia uzupełnia kosmetyczny, co jednak nie znaczy - nieważny, edytor wyglądu jednostek, pozwalający wykorzystać własne wzorce „malowania" jednostek (stąd właśnie Bracia Ultramarines unieśmiertelnieni na screenshotach). Ten plus edytor map, jaki dołączony został do gry, pozwala odtworzyć w zasadzie dowolną z bitew figurkowego oryginału.

Warhammer 40.000: Dawn of War to gra nie dla purystów przedkładających reguły nad klimat - tych, którzy potrafią przywołać z pamięci dowolną modyfikację zasad, jaka pojawiła się w „White Dwarfie" na przestrzeni ostatnich 5 lat. Dla tych jednak, w których głowach żyje wizja ścierających się armii świata Warhammera 40.000 - Dawn of War jest pozycją obowiązkową! Dzięki niej dane jest nam wreszcie stać się jednym z Legionares Astartes! I nie znać więcej strachu!...

PS W Polsce Warhammer 40.000: Dawn of War wydany zostanie w wersji kinowej w cenie zaledwie 100 złotych! **|CDA|**

ZIBI & GHOST

TARGOWY POCZĄTEK JESIENI

Dawno już minęły czasy, kiedy wielkie imprezy targowe rozpalały do czerwoności wyobraźnię graczy. Każdy może dzisiaj sam sobie zafundować wycieczkę na przykład do Lipska na Games Convention - bo to w końcu niedaleko, a targi są otwarte dla publiczności. Po co więc wyobrażać sobie coś, co można naocznie sprawdzić. Łatwość podróżowania i przekraczania granic to jednak jedno, a finanse to już zupełnie inna bajka. Nie każdego przecież stać na takie wojaże. Poza tym to, co niedostępne, bardziej kusi i obiecuje więcej przyjemności, a rzeczy osiągalne często tracą cały swój magiczny blask. Kiedyś dziennikarze byli wybrańcami losu, którzy wybierali się za morza, by przywieźć stamtąd zdjęcia i materiały prasowe. Ile przy tym nazmyślali i podkolorowali w relacjach z targów, tego nie zliczą nawet wydajne maszyny nowej generacji. Czytelnicy mieli z tego dodatkową korzyść, bo relacje aż się roiły od zachwytów. Uczestnicy współczesnych targów ECTS, EGN czy Games Convention nie mogą już sobie pozwolić na przesadę. Gracze - naoczni świadkowie tych imprez - wszystko by zweryfikowali. A każdy przecież dziś widzi, że król jest nagi. I nie chodzi tu wcale o hostessy w krótkich spódniczkach...

ECTS i EGN - gdzie dwóch się bije, tam zwycięża Games Convention

Właściwie to sprawa jest prosta. Skończyła się era wielkich targów gier komputerowych w Europie. Zamiast jednej wielkiej imprezy znanej jako ECTS, która zawsze we wrześniu odbywała się w Londynie, mamy kilka mniejszych. Małe targi ECTS dla małych firm z branży growej; profesjonalne, ale również nie za wielkie targi EGN odbywające się w Londynie w tym samym czasie co ECTS i dość spore Games Convention w Lipsku, które jednak nie mają jeszcze europejskiego wymiaru ani takiej rangi jak kiedyś ECTS, chociaż prą chłopaki do przodu aż miło. Widać wyraźnie, że trwa walka o przetrwanie pomiędzy organizatorami wystaw. Czy zyska na tym klient, zobaczymy?

Targi targi*

Targi Games Convention stają się z roku na rok coraz większe. Tak jak w poprzednich latach, atrakcji nie brakowało. Oczywiście największą była możliwość pogrania w gierki. Na prawie każdym stoisku można było podejść do komputera, konsoli czy komórki i w coś zagrać. Nie brakowało również różnego typu prezentacji. Czasem był to film, czasem jeden z twórców gry prezentował „na żywo" własne dzieło. Z okazji GC 2004 i tym razem w przeddzień otwarcia zorganizowano koncert symfoniczny, na którym zagrano wiązankę utworów z gier komputerowych.

Jak na porządne targi przystało, obecna była cała plejada wielkich producentów i dystrybutorów, takich jak EA, Eidos, UbiSoft, Activision, Sony, Vivendi Universalis, THQ, Konami, Nintendo, Nokia, Microsoft, Atari, Codemasters, Thrustmaster, Logitech, Pinnacle, Acclaim, ATI, Samsung, Capcom. Nvidia najmocniej prezentowała się na stoisku NGL. Było też sporo mniejszych firm. Ogólnie stoisk było całkiem sporo. W pierwszy dzień pobytu część z nich zmuszeni byliśmy zaliczyć w zasadzie pobieżnie. A i tak spędziliśmy wtedy na targach ponad 9 bitych godzin.

Nie zabrakło też polskich akcentów. Własne stoisko miała firma City Interactive, z ciekawie się zapowiadającym tytułem Terrorist Takedown, bardzo mocno promowano grę Earth 2160 firmy Reality Pump, można też było trafić na stanowiska z grami Chrome, Polanie II, Xpand Rally. Innym polskim akcentem były nasze rodzime hostessy. Przy stoiskach z Earth 2160 ubrane na czarno dziewczyny z Krakowa, a przy stoiskach z Xpand Rally w niebieskich i różowych bikini dziewczyny z Ostrowa Wielkopolskiego i Wrocławia. Międzynarodowość targów najlepiej obrazuje sytuacja, w której na niemieckich targach polska ekipa CDA rozmawiała po angielsku z greczynką o grze rosyjskiego producenta. :)

Nie zapomniano oczywiście o samych graczach i rywalizacji, jaką toczą oni między sobą. I tak na halach odbywały się rozgrywki World Cyber Games, Ligi PlayStation, turnieju NGL. Można było też spotkać klany różnego typu gier sponsorowane przez poszczególnych producentów lub dystrybutorów. Ponieważ w Niemczech rok szkolny już się rozpoczął, nie zabrakło walorów edukacyjnych - i w jednej z hal część stoisk zajęły firmy z ofertą takich właśnie gier i programów. Podobnie jak w poprzednich latach, część jednej z hal wydzielono na całkiem spory tor gokartowy.

ECTS pustoszeje

O tegorocznym ECTS-ie nie da się powiedzieć zbyt dużo dobrego, chociaż złośliwcy twierdzą, że sam fakt trwania imprezy jest dużą niespodzianką. Dziennikarze z przerażeniem w oczach przemykali chyłkiem po pustawej sali przy Earls Court. Dziesięciominutowa rundka wokół

Cormac dwoił się i troił, by zdążyć zagrać we wszystko, co się rusza :)

Ekipa CDA piraciła ile wlezie :)

Na Games Stars Live! nie zabrakło gorących dziewczyn ani zimnych napojów. A może było na odwrót?

targów - i już. Nikt ze znaczących graczy rynkowych nie zaryzykował tam swojej obecności. Drobnica i egzotyka to chyba najwłaściwsze określenie tego, co tam widzieliśmy. Można by sądzić, że nie będzie nowych gier, że nic dobrego się już nie zdarzy. Depresja całkowita.

Na szczęście dla nas są też wielkie pokazy na żywo dla graczy w rodzaju Game Stars Live! czy Games Experience. Mają one oczywiście zupełnie inny cel i nie prezentują przyszłości gier, nie wyznaczają też trendów. Ich zadanie to przygotowanie koniunktury do zakupów oraz prezentacja nowości dostępnych lada moment w sprzedaży. Ich klient to gracz, nie redaktor. Na nich też najchętniej wystawiają się producenci gier i duże firmy z branży. Tam można najwięcej zarobić (na stoiskach odbywa się sprzedaż gier, czasopism i rozmaitych gadżetów) i w ten sposób pokryć choćby częściowo wydatki poniesione na wystawę. Tam też wyprowadziły się co ładniejsze hostessy i właściwie już tylko tam można spotkać postacie z nowych gier przechadzające się pomiędzy ludźmi z tego świata.

Games Stars Live!

Tuż obok EGN odbywała się na żywo akcja znanego w Wielkiej Brytanii programu telewizyjnego Game Stars. Pomysł polegał na tym, że wszystkie liczące się na Wyspach firmy wydające gry przygotowały olbrzymie stoiska, na których gracze testowali najnowsze produkcje. W tym samym czasie na sporej scenie odbywały się koncerty i pokazy. Pojawiały się też znane osobistości i piękne dziewczyny. Wyglądało to wszystko jak ECTS za starych dobrych czasów. Ktoś nieuważny mógłby nawet pomyśleć, że to cześć targów EGN. Niestety nie. To była komercyjna impreza handlowa skierowana do publiczności angielskiej.

Dziennikarze odwiedzający EGN mieli co prawda wolny wstęp na Games Stars Live, jednak młodzi gracze skutecznie okupowali komputery i konsole. Bez większego żalu odpuściliśmy sobie stanie w kolejkach. Właściwie to oprócz gry Prince of Persia 2 nie było tam niczego, o czym nie pisaliśmy już wcześniej w CD-Action.

Prezentowane tutaj materiały to tylko niewielka część tego, co udało się nam zgromadzić. Więcej informacji o nowych grach znajdziecie na następnych stronach i na naszej stronie www.cdaction.com.pl.

Przy okazji zachęcamy do odwiedzania targów w przyszłości, bo przecież każdy z was jest zaproszony. Nie wierzcie na słowo - sami sprawdźcie. Chociaż król jest nagi i nie chodzi tu wcale o hostessy... **|CDA|**

* convention to po angielsku po prostu targi lub wystawa

Budynek przy Earls Court wygląda imponująco, ale nie dajcie się zwieść - w środku niewiele się działo

PEPIN KROOTKI & CORMAC & GHOST & GEM

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Ubisoft

Mieliśmy się okazję zetknąć z nowym, wreszcie w pełni grywalnym Księciem Persji w trakcie Leipziger Messe i w zaledwie kilkanaście później - Game Stars Live. Okazuje się, że rzeczywiście Prince of Persia: Warrior Within (tak brzmi ostateczny tytuł gry) pełny jest wewnętrznej siły! Już przy pierwszym kontakcie z grą da się wyczuć, że listopad przyniesie hit na miarę wielkiej poprzedniczki - Sands of Time! Groźnie brzmiący w zapowiedziach Free Form Fighting w praktyce okazuje się równie intuicyjny jak rozwiązania wcześniejsze, a umożliwia nieporównywalnie więcej, w tym walkę dwoma rodzajami broni i możliwość rzucania sztyletem. Nowe ciosy i nowe akrobacje - nieprzypadkowo zestawione razem, gdyż w Warrior Within, w przeciwieństwie do Sands of Time, walki i zagadki nie są rozdzielone - realizują się gładko i elegancko. Niekłamany podziw budzi także oprawa audio-wizualna, lepsza jeszcze - trudno w to uwierzyć - niż Sands of Time. Wierzcie nam, jest na co czekać!

MIAMI VICE

Davilex / Koch Media

Moda na lata osiemdziesiąte nie przemija, a szlak został już przetarty przez GTA Vice City. Nadeszła pora, by Sonny Crockett i Ricardo Tubbs osobiście zjawili się na ekranach naszych monitorów, a z głośników popłynęła znajoma ścieżka dźwiękowa Jana Hammera. Tak też się pewnie stanie, gdyż data premiery oficjalnego komputerowego Miami Vice została już wyznaczona (listopad 2004). Niestety są poważne powody do obaw, gdyż prawami do adaptacji popularnego serialu nie zainteresował się żaden ze sprawdzonych producentów, lecz mało komu znana firma Davilex (jej poprzednim produkcjom daleko do pierwszej ligi). Zabawa będzie utrzymana w konwencji strzelaniny TPP, w której sterujemy postaciami obu detektywów (w każdym momencie misji możemy wybierać pomiędzy nimi). Zapytani o to, czy w grze pojawią się nieodłącznie kojarzone z serialem samochody, twórcy najpierw nabrali wody w usta, po czym ledwie dosłyszalnie wyjęczeli, że nie.

Tak więc o pościgach możemy zapomnieć. Zaznamy natomiast ostrych policyjnych akcji w postaci wyważania drzwi z kopa, skuwania aresztowanych oraz turlania się po podłodze z jednoczesnym opróżnianiem magazynka. Handlarze narkotyków nie będą mieli łatwego życia. Lepszemu współdziałaniu z partnerem służyć będzie możliwość wydawania mu prostych, wynikających z kontekstu instrukcji. Przyglądając się grze w jej zaawansowanym stadium, nie sposób nie dostrzec, że grafika oscyluje wokół stanów średnich, zaś motion capture również pozostawia nieco do życzenia. Nawet przewodni kawałek muzyczny został z niezrozumiałych względów przerobiony (w końcu mają licencję czy nie?), czyli sprofanowany. Pewnie liczą na to, że młodzi nie pamiętają serialu - nie ze mną te numery.

ROAD 666

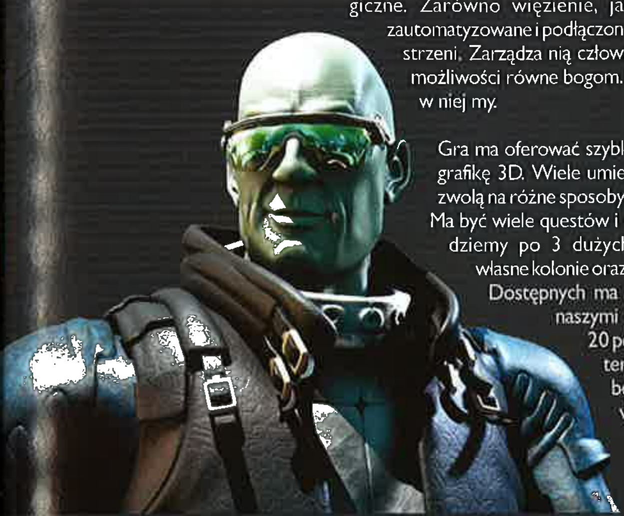
Psycho Craft Software / Noviy Disk

Pamiętacie ucieszną jatkę zatytułowaną Crimsonland, która już dwa razy zagościła na naszych cedekach? Ta bezkompromisowa rzeźnia zainspirowała najwyraźniej Rosjan z Psycho Craft Software. Ich najnowsza gra jako żywo przypomina Crimsonlad, lecz główny bohater nie porusza się tu per pedes lecz... na czterech kołach! Nadal eksterminujemy kosmitów - tu nic się nie zmieniło - lecz teraz wałęsają się oni w znajomych zmienianom sceneriach. Dodano wątek ekonomiczny, przez co pomiędzy misjami możemy zreperować pojazd, dokupić do niego nowe wyposażenie oraz ogólnie posięczeć trochę w garażu. Ponadto zadania nie ograniczają się już wyłącznie do przeżycia, lecz wymagają od gracza wypełnienia określonych rozkazów. Gra będzie godną kontynuatorką klasycznych strzelanin z rodzaju Raptora. Prując przed siebie z działek wyrąbujemy sobie drogę pośród zastępów nieprzyjaciół, razimy na boki salwami rakiet, a dla spóźnialskich pozostawiamy za sobą miny. Akcja Road 666 rozgrywa się w pełnym trójwymiarze. Podczas rozmowy twórcy zachwalali pod niebiosa zastosowany w grze model fizyczny. Pograwszy w demko, mogę zdradzić, że jest coś na rzeczy. Z głośników dobiega muzyka, o której można powiedzieć dwie rzeczy: jest głośna i nie spodoba się konserwatywnym sąsiadom. Kiedy to cudo trafi w ręce Czarnego Iwana? Zgodnie z deklaracjami autorów, premiera powinna odbyć się na dniach.

NEURO HUNTER

Koch Media

Neuro Hunter to gra RPG, w której prowadzony przez nas bohater posługuje się widokiem z pierwszej perspektywy. Akcja dzieje się w mrocznej przyszłości, w której królują tajemnice, intrygi i korupcja. Większość czasu spędzimy w starej kopalni zamienionej prze firmę Biotek Inc. w więzienie. Głęboko w jej wnętrzach, z dala od wścibskich oczu, przeprowadzane są eksperymenty biologiczne. Zarówno więzienie, jak i laboratoria są mocno zautomatyzowane i podłączone do wyizolowanej cyberprzestrzeni. Zarządza nią człowiek, który ma w niej władzę i możliwości równe bogom. Do czasu... gdy pojawimy się w niej my.



Gra ma oferować szybką, szczegółową i klimatyczną grafikę 3D. Wiele umiejętności i liczne implanty pozwolą na różne sposoby rozwijać prowadzoną postać. Ma być wiele questów i subquestów. Poruszać się będziemy po 3 dużych poziomach posiadających własne kolonie oraz 10 poziomach przejściowych. Dostępnych ma być ponad 200 gadżetów, a naszymi przeciwnikami będzie ponad 20 postaci i monstrów. Nasz bohater będzie korzystać z plecaka i będzie miał okazję do niego włożyć ponad 50 typów broni i przedmiotów. Planowany termin wydania - pierwszy kwartał 2005 roku.

BATTLEFIELD 2: MODERN WARFARE

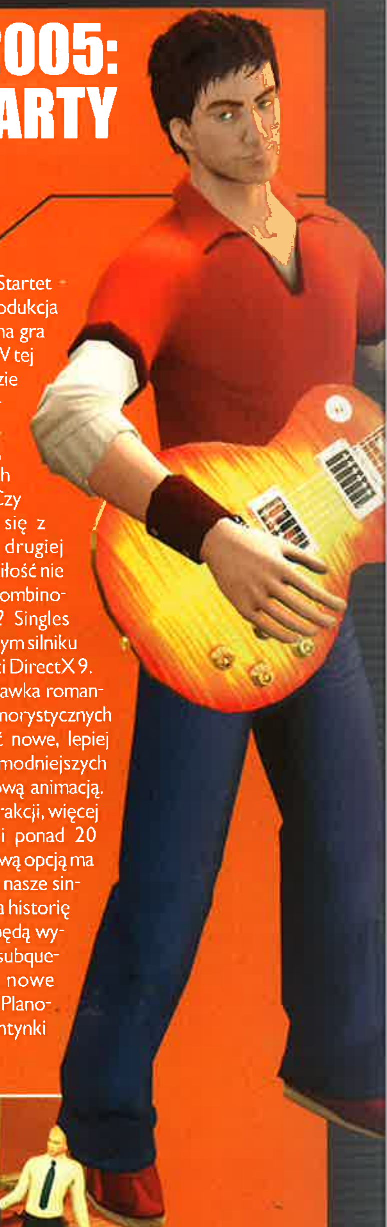
Digital Illusions CE/Electronic Arts

Battlefield 2 ma oferować możliwość poznania działań wojennych z punktu widzenia żołnierzy XXI wieku. Tylko współpraca całych zespołów może przynieść zwycięstwo. Ale co znaczą sami żołnierze bez wsparcia? Twórcy gry wiedzą o tym i dlatego podczas walki będziemy mogli skorzystać z ponad 30 pojazdów lądowych, wodnych i powietrznych. Do dyspozycji będziemy mieli czołgi, pojazdy pancerne, poduszkowce, barki transportowe i nowoczesne myśliwce. W konflikcie będą uczestniczyć trzy strony USA, Chiny i koalicja państw Środkowego Wschodu. Każda z własnym niepowtarzalnym arsenałem. Zespoły będą się składały z żołnierzy różnych klas, takich jak szturmowiec, snajper, żołnierz oddziałów specjalnych, inżynier czy żołnierz z bronią przeciwpancerną. Będzie istniała również możliwość wyznaczenia spośród graczy dowódcy oddziału, który będzie mógł komenderować pozostałymi i wyznaczać strategiczne cele. Pojawią się - oprócz nowoczesnej broni palnej – dodatki, takie jak rakiety z termonaprowadzaniem albo ładunki z laserowym zapalnikiem. Pojawi się również system promocji graczy. Będą oni otrzymywać awanse (od rekruta aż do generała) i medale, a dzięki temu uzyskają dostęp do nowych broni i będą mieli specjalne znaczenie w kierowanych pojazdach.

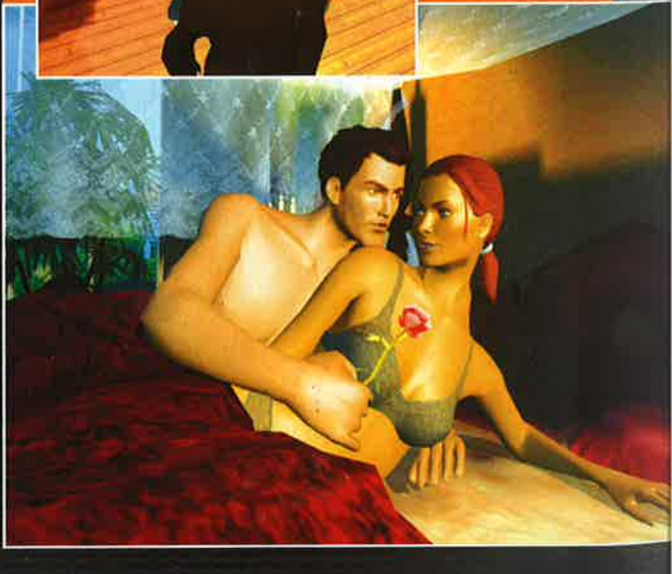
W jednej grze będzie mogło uczestniczyć do 100 graczy sieciowych. Nowy engine ma oferować olbrzymie tereny rozgrywki, realistyczną fizykę i dynamiczne efekty świetlne. Będą dostępne opcje sieciowe, takie jak poszukiwanie kumpli grających na innych serwerach, statystyki, chatroomy i umieszczanie obrazków klanów w grze. Planowany termin wydania - wiosna 2005 roku.

SINGLES 2005: GET THE PARTY STARTET

Koch Media



Singles 2005: Get The Party Startet - taki tytuł roboczy ma kolejna produkcja serii Singles. Będzie to niezależna gra nie wymagająca pierwowzoru. W tej części naszymi bohaterami będzie trójka młodych ludzi, mieszkająca we wspólnym apartamencie. Intrygujące flirty, dzikie imprezki, zakręcone afery. Wokół takich zdarzeń będzie oscylować gra. Czy będziemy próbowali spotkać się z naszą/-ym „eks"? Próbować drugiej szansy zgodnie z zasadą „stara miłość nie rdzewieje"? Czy też będziemy kombinować, jak pogrążyć rywala/-kę? Singles 2005 ma bazować na odświeżonym silniku 3D wykorzystującym możliwości DirectX 9. W grze czeka nas zwiększona dawka romantyzmu, erotycznych sytuacji i humorystycznych komunikatów. Mają się pojawić nowe, lepiej dopracowane postacie, w najmodniejszych ciuszkach i z bardziej szczegółową animacją. Twórcy zapowiadają więcej interakcji, więcej obiektów, więcej możliwości i ponad 20 godzin wspaniałej zabawy. Ciekawą opcją ma być tryb scenariusza, w którym nasze singlesy będą miały do odtworzenia historię rodem z filmu, podczas której będą wykonywać różnego typu questy i subquesty. Mają się też pojawić nowe lokalizacje, m.in. park i kafejka. Planowany termin wydania - Walentynki 2005 roku.



TRACKMANIA SUNRISE

Koch Media

Trackmania Sunrise to kolejna gra z serii ścigałek, w której na realizm jazdy patrzy się z przymrużeniem oka – to efektowna zręcznościówka skierowana przede wszystkim do graczy sieciowych. Niesamowite tory obfitują w mosty, wiadukty, tunele, wyskocznie, pętle, rury do jazdy. Przy czym nie są to jakieś tam małe odskocznie. Dzięki temu, że modele samochodów osiągają w tej grze prędkości nawet 400 km/h, wyskoki w powietrze graniczą z powietrzną akrobacją. Dla miłośników sieciowych rozgrywek stworzono możliwość dodawania własnych awatarów oraz indywidualnego malowania pojazdu. Całość rozgrywki mają umilać ładne i dopracowane krajobrazy. Do gry jak zwykle dołączony będzie edytor pozwalający tworzyć własne trasy i krajobrazy. W tej wersji dodano możliwość tworzenia plansz w krajobrazach obrazujących wybrzeże Pacyfiku. Planowany termin wydania - pierwszy kwartał 2005 roku.

LAGSTERS

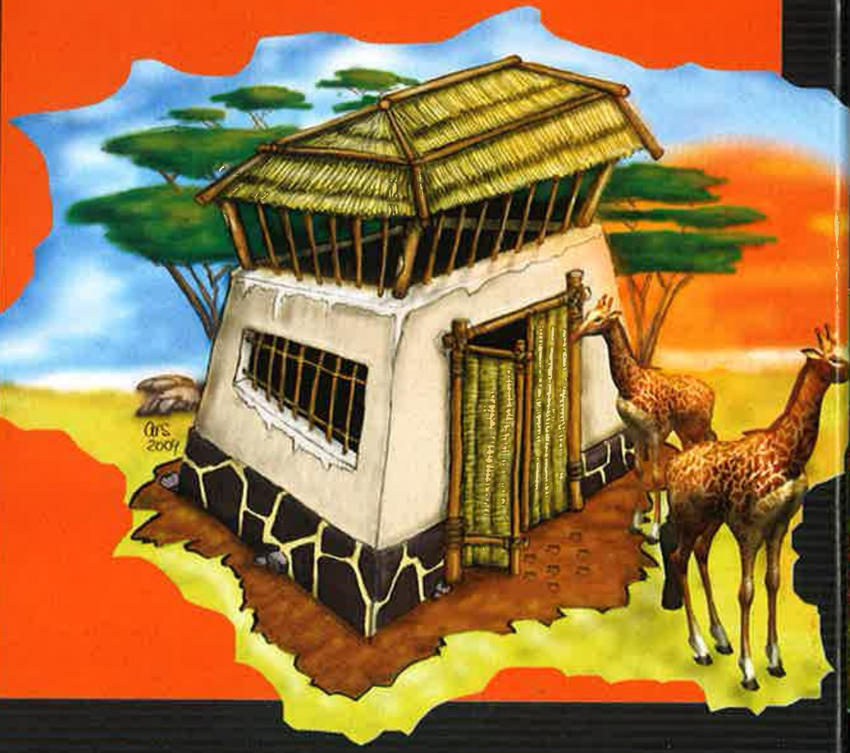
Noviy Disk

Lagsters to gra, która zainteresowała mnie najbardziej w ofercie wydawcy Noviy Disk. Jest to oldschoolowa futurystyczna ścigałka, na widok której jako żywo stają przed oczyma Megarace, Wipeout czy Pod Racer. Zapierające dech w piersiach prędkości, 32 trasy-rury, w których nie ma podziału na podłogę i sufit oraz mnóstwo power-upów do zebrania – te cechy gry powinny przemówić do miłośników zręcznościowych wyścigów. Do wyboru 8 zróżnicowanych pojazdów, które dodatkowo będzie można modyfikować i dozbrajać w garażu. Jeśli znudzi się nam wyprzedzanie i ostrzeliwanie komputerowych kierowców, nic nie stanie na przeszkodzie, by pograć po sieci z maksymalnie 7 kumplami w jednym z 5 trybów rozgrywki. Demo udostępnione przez wydawcę prezentuje się bardzo zachęcająco – wyścigi faktycznie są diabelnie szybkie, a i oprawa stoi na przyzwoitym poziomie. Bez wątpienia dostaniemy porządną grę z gatunku na PieCach zamierzającego. Za naszą wschodnią granicą gra jest już w sprzedaży, nie wiadomo jednak kiedy pojawi się poza Rosją i Ukrainą. Więcej szczegółów na http://www.lagsters.com/.

WILDLIFE PARK 2

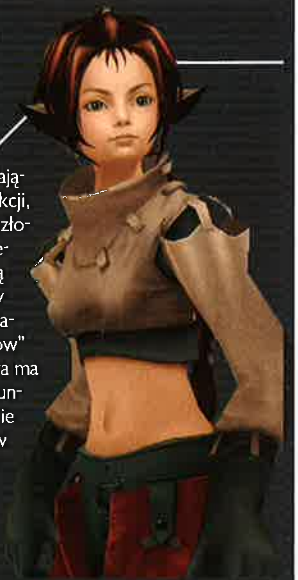
JooWooD

Zoo Sim. Trochę dziwny gatunek, ale dokładnie odzwierciedla ideę tej gry. W grze stajemy się menedżerem parku zwierząt. Twórcy zapowiadają generowaną w czasie rzeczywistym, realistyczną grafikę 3D, z dokładnym odwzorowaniem zachowań i wyglądu zwierząt oraz roślin, symulacją zmian pogody, wysokiej jakości udźwiękowieniem. Będziemy w niej mieli możliwość wykonania 20 misji na terenie całego globu. Do dyspozycji gracza zostanie oddanych 50 rodzajów zwierząt i 30 rodzajów roślin, 50 pomieszczeń dla zwierząt, 10 budynków dla personelu, 20 elementów dekoracyjnych, 30 innych obiektów. Każde ze zwierząt będzie miało realistycznie odwzorowane parametry, takie jak narodziny i starzenie się, ogólne zachowanie, płeć, agresywność i podatność na trening. Dla zwiedzających można będzie szykować różne typy wycieczek: zwiedzanie z wagoników specjalnej kolejki, podróże łodziami, system mostów i podwodnych tuneli czy wreszcie zwiedzanie dżipem w stylu safari. Grze będzie towarzyszyła encyklopedia zwierząt i roślin pozwalająca na naukę i jednocześnie szybsze opanowanie rozgrywki. Planowany termin wydania - końcówka 2005 roku.



METATHRONE PROJECT

Noviy Disk



Metathrone Project to ciekawie zapowiadająca się produkcja FPP łącząca elementy akcji, przygody i cRPG, osadzona w świecie przyszłości, w którym wychodząc poza granicę megalopolis natknąć się można na starożytną świątynię lub pozaziemski statek. Twórcy kładą nacisk na stworzenie atmosfery i wiarygodnego świata (9 obszarów, bez „szwów" i podziałów na etapy) oraz na fabułę, która ma być nieliniowa i rozwijać się w różnych kierunkach w zależności od poczynań gracza. Nie zapomniano też o stronie technicznej – w broszurze promocyjnej poświęcono sporo miejsca na listę obsługiwanych przez engine technologii. Obrazki faktycznie wyglądają świetnie. Zaawansowane ma być również AI przeciwników (oparto ją na sieciach neuronowych), fizyka oraz system „punktowania" trafień (podział modeli postaci na 20 stref). Wszystko to składa się na obraz gry niebanalnej. Stopień zaawansowania prac nad nią oceniono na 60%. Metathrone Project spodziewać się możemy w II kwartale przyszłego roku.

AXIS & ALLIES

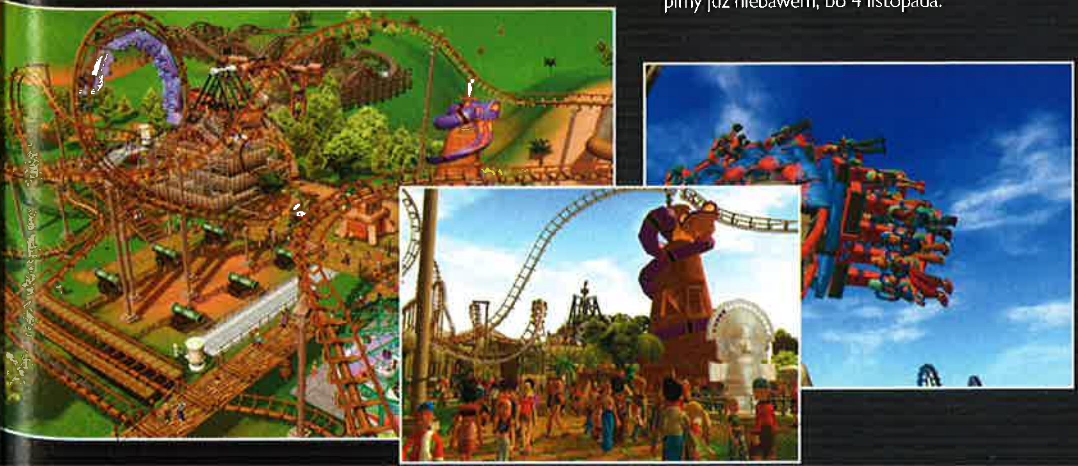
Atari

Zapowiada się nie lada gratka dla miłośników RTS-ów i II wojny światowej. Po odpaleniu A&A gracz weźmie w swoje ręce ekonomiczną i polityczną przyszłość którejś z potęg tego okresu: USA, Anglii, Niemiec, ZSSR lub Japonii. Dostaniemy także moc zmieniania wyników bitew w Europie, Afryce i na Pacyfiku i co za tym idzie – biegu historii. Decyzje podjęte na polu bitwy mogą mieć wpływ na sytuację globalną, a do zwycięstwa (lub porażki) poprowadzi tu wiele dróg. Oczywiście cały sprzęt, jednostki (lądowe, morskie, powietrzne), pojazdy i dary zostały dokładnie sprawdzone pod kątem zgodności z realiami historycznymi. Do tego dodać należy piękną grafikę, generator map oraz możliwość gry w sieci. Trailery robią duże wrażenie. Najlepsze jest to, że Axis & Allies rozpocznie ofensywę już 4 listopada bieżącego roku.

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Atari

Trzecia część serii została zaprojektowana całkowicie od nowa i przeniesiona w 3 wymiary – będzie można nie tylko oglądać własny park z każdej strony, lecz także przejechać się każdym z wybudowanych coasterów. Zadbano o nowoczesną oprawę graficzną (shadery i inne cuda) oraz zaawansowaną symulację zachowań (tak indywidualnych, jak i grupowych) zwiedzających. Oczywiście dostaniemy też mnóstwo nowych coasterów i atrakcji. Do budowania przystąpimy już niebawem, bo 4 listopada.



W SPRZEDAŻY OD 18 LISTOPADA!

Forgotten Realms

Neverwinter Nights™

EDYCJA KOLEKCJONERSKA

ZAWIERA DODATKI

Shadows of Undrentide

Hordes of the Underdark

Przedstawiamy Edycję Kolekcjonerską Neverwinter Nights. To unikalne wydanie jednej z najlepszych gier RPG wszech czasów zawiera nie tylko podstawową edycję słynnego Neverwinter Nights, ale także oba oficjalne dodatki: Shadows of Undrentide i Hordes of the Underdark.

Unikalna Edycja Kolekcjonerska to:

3CD z grą Neverwinter Nights
1CD z grą Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
1CD z grą Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark
1CD z licznymi dodatkami do gier
Instrukcja do gry i obu dodatków
Wszystkie uaktualnienia do gry i obu dodatków
Wyjątkowo atrakcyjna cena 129.90 zł!

PL 129,90 6CD

BioWare Corp CD PROJEKT ATARI

PRODUCENT: OBSIDIAN ENTERTAINMENT/LUCASARTS
DYSTRYBUTOR: LEM
PREMIERA: LUTY 2005
WWW.SWKOTOR.COM

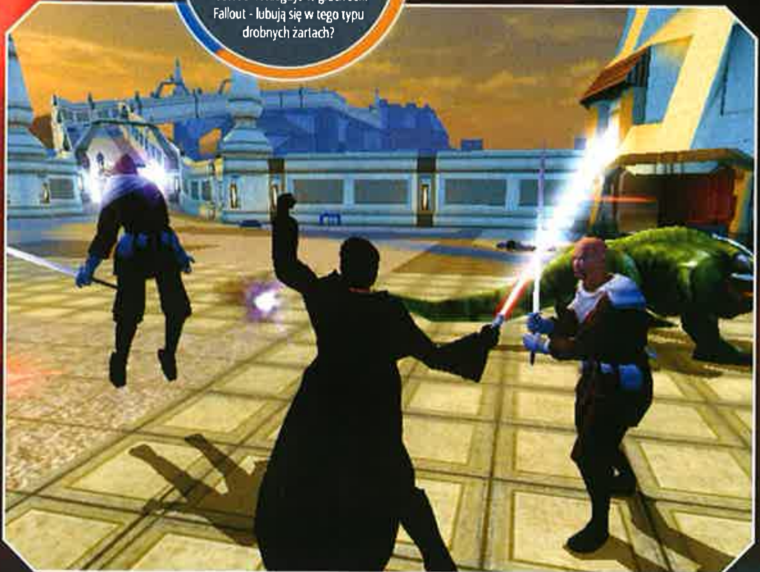
GEM

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC THE SITH LORDS

Long time ago, in a galaxy far far away... Już od ponad ćwierć wieku złote litery składające się w zdanie tej treści suną gładko przez przestrzeń, otwierając kolejne opowieści najwspanialszej z gwiezdnych sag. Już wkrótce zaś, w lutym 2005, właśnie one zwiastować będą powrót Rycerzy Starej Galaktyki - niecierpliwie wyczekiwanego sequela jednej z najszczodrzej obsypanych nagrodami gier role-playing wszech czasów - Knights of the Old Republic.

Wzmianki o pierwszej grze role playing w historii Star Wars pojawiły się w lipcu roku 2000. Wtedy właśnie LucasArts, wyłączny właściciel praw do interaktywnych Gwiezdnych Wojen, ogłosił sojusz z BioWare - twórcami sagi Baldur's Gate. Ujawnione wówczas szczegóły jednak nie nastrajały szczególnie optymistycznie. Po trosze dlatego, że wciąż żywa była pamięć „dzieł" pokroju Star Wars: Episode I - The Phantom Menace oraz Star Wars: Force Commander - gier, których braku, nie oszukujmy się, nie zauważyłby żaden szanujący swój czas gracz. Ale także dlatego, że wśród nielicznych pewników wymienianych przez BioWare był ten, że ich Star Wars RPG osadzone będzie w prehistorii świata - 4 tys. lat przed Nową Nadzieją, w czasach największej świetności Zakonu Jedi i zarazem najwyraźniejszej dominacji Sith. To zaś, choć otwierało w zasadzie nieograniczone możliwości twórcom gry, zdawało się obce wszystkim tym, dla których Star Wars to jedynie Luke Skywalker i X-Wingi. Nie bez znaczenia był wreszcie fakt, że prace nad grą miały potrwać jeszcze przynajmniej dwa lata...

Pierwsza lokacja w The Sith Lords to baza górnicza na asteroidzie Peragus. Szef Obsidian Entertainment nazywa się Feargus. Tylko przypadek? A może umyślne działanie twórców, którzy - co udowodnili niegdyś w grach serii Fallout - lubują się w tego typu drobnych żartach?



Gra Roku 2002 x40

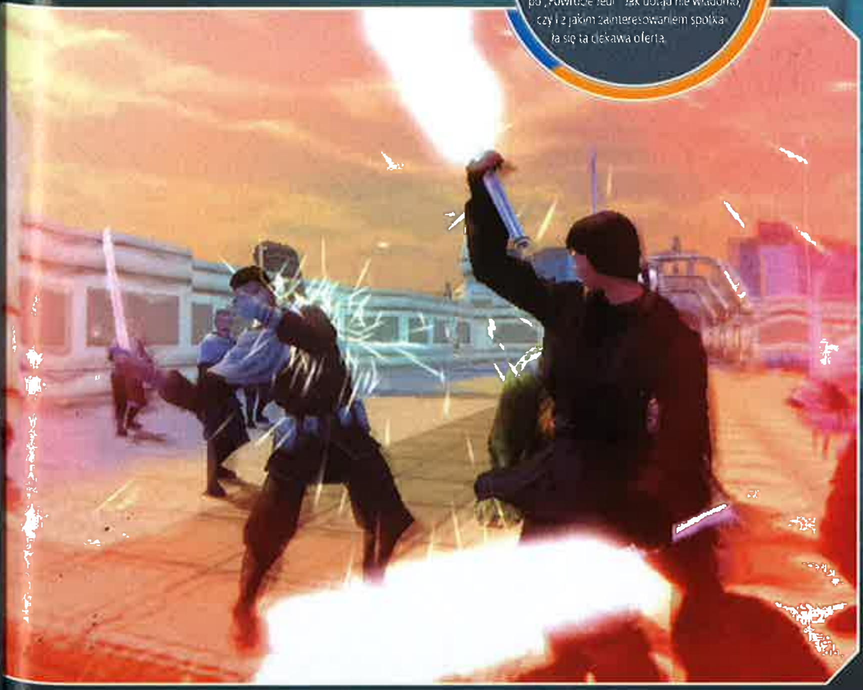
Trwały ponad trzy. Premiera gry jednak - już wówczas znanej jako Star Wars: Knights of the Old Republic - pokazała, że warto było na nią czekać. To głównie za sprawą jej fabuły, pozornie banalnej historii jeszcze jednego bohatera z amnezją, która w rzeczywistości oferowała zgoła nieprawdopodobny zwrot akcji. Niezwykłe w niej były także wrażenie nieustannej walki dobra ze złem, dualnej koncepcji Mocy. Było ono tym wyraźniejsze, że przejawiało się nie tylko wyraźnym rozróżnieniem potencjalnych akcji, ale nawet wyglądem głównej postaci, zmieniającym się fizycznie w zależności od jej postawy moralnej, umiejscowienia na osi dobro-zło. Uznanie budziły wreszcie stopień dbałości o każdy z pozostałych elementów gry - widowiskowość walk zgoła nie przystająca do wizji

klasycznego role-playing czy znakomita, jak na Star Wars przystało, warstwa audio, w tym pełny dubbing. Słowem: KotOR, choć wcale nie bezbłędny, okazał się najlepszy zarówno w oczach graczy, jak i w rankingach serwisów i magazynów branżowych, które przyznały mu dziesiątki tytułów Gry Roku i Gry Role-Playing Roku 2002. Wtedy już w zasadzie pewne było, że zaistnienie ciągu dalszego jest tylko kwestią czasu.

BioWare usuwa się w cień

A jednak nie obyło się bez niespodzianki. Tę stanowiła zmiana osoby twórcy. Nie sposób w tej chwili wskazać, kto pierwszy stwierdził, że BioWare usunęło się w cień i za sequel Knights of the Old Republic odpowiadać ma debiutujące (formalnie) Obsidian Entertainment Feargusa Urquharta. Początkowo zestawianie nazwy debiutanta z uznanym, rozpoznawalnym na pierwszy rzut oka tytułem gry zakrawało na żart. Sami zainteresowani jednak nie dementowali niczego i lawina przypuszczeń oraz domniemań sunęła dalej, rosnąc z każdą chwilą i ogarniając coraz szersze rzesze zainteresowanych. Aż do chwili, gdy BioWare przyznało, że zajęte Jade Empire (action role-playing osadzone w świecie mitycznych Chin, przewidziane, przynajmniej początkowo, wyłącznie na Xboxa) i ujawnione na E3 Dragon Age (PC, ale premiera najwcześniej za rok) nie jest w stanie sprostać zadaniu stworzenia ciągu dalszego dziejów Rycerzy Starej Republiki. (W rzeczywistości BioWare ucieka od zleceń zewnętrznych opartych na licencji - wszystkie realizowane przezeń gry to twory w pełni autorskie.)

Feargus Urquhart z Obsidian Entertainment zdradził w jednym z wywiadów, że zaproponował LucasArts inne role-playing osadzone w świecie Star Wars. Gra ta miałaby nosić tytuł Knights of the New Republic i rozgrywać się w świecie po „Powrocie Jedi". Jak dotąd nie wiadomo, czy i z jakim zainteresowaniem spotkała się ta ciekawa oferta.



Na scenę wkracza Obsidian

Wtedy też potwierdziły się pogłoski, jakoby wskazanym przez BioWare i zaaprobowanym przez LucasArts twórcą części drugiej Knights of the Old Republic było rzeczywiście Obsidian Entertainment Feargusa Urquharta. Wybór ten tylko pozornie wydaje się nieuzasadniony. W rzeczywistości to formalnie młode studio jest doświadczone nie mniej niż BioWare. Jego pracownicy - Chris Jones, Darren Monahan czy Chris Parker (niegdyś zrzeszeni w Black Isle Studio), mają udział w projektach tej rangi co Fallout, Baldur's Gate czy Icewind Dale, kierownikiem projektu KotOR2 jest zaś **Chris Avellone** - autor jednej z najwybitniejszych role-playing wszech czasów - Planescape: Torment. Nie był to jeszcze jednak koniec niespodzianek. O ile osoba twórcy przyjęta została w miarę spokojnie (niektórzy twierdzą nawet z przekonaniem, że Obsidian sprawdzi się znacznie lepiej niż BioWare), to zaskoczeniem było ujawnienie faktu, że

prace nad sequelem rozpoczęły się jeszcze przed premierą pierwowzoru, już w maju ubiegłego roku!

Powrót do (starej) Znanej Galaktyki

Pierwsze role-playing w historii Star Wars było - w przeciwieństwie do Neverwinter Nights, innego projektu BioWare'u mającego na zawsze odmienić oblicze gatunku - RPG klasycznym. Nie inaczej będzie z jego sequelem, noszącym tytuł Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords. Jego twórcy wyszli z słusznego

7 planet KotOR2

Fabuła Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords wymagać będzie odwiedzenia 7 planet (niestety nie wiadomo, czy lokacje pokroju Leviathana z KotOR wliczają się w tę liczbę). Te ujawnione przez twórców to:

Peragus - stacja górnicza na Zewnętrznych Rubieżach i zarazem miejsce rozpoczęcia gry
Dantooine - odwiedzona już w KotOR idylliczna planeta zawierająca Akademię Jedi; w The Sith Lords całkowicie odmieniona atakiem Sith, ponoć kryje niedobitki Zakonu Jedi
Telos - planeta ojczysta Cartha Onnasi; ruina odbudowywana powoli po ataku Sith sprzed kilku lat...
Onderon i Dxun - planeta, na której znalazł schronienie ostatni z Lordów Sith - Freedon Nadd i na której dopełniło się przeznaczenie Ulica Qel-Dromy; zawiera miejsce pochówku Freedona Nadda, przez co stanowi naturalne centrum aktywności Sith

Pozostałe światy Knights of the Old Republic II nie są znane. Wiadomo tylko tyle, że na pewno nie dane nam będzie powrócić na Tatooine, której, decyzją twórców, należy się odpoczynek za całe lata bezlitosnego wykorzystywania w każdej grze Star Wars. Być może jednak przyjdzie nam odwiedzić siedzibę Senatu Republiki i Rady Jedi - Coruscant.

zawsze daje punkty jasnej strony".) Ogólne podobieństwo w formie nie oznacza przy tym, że niezbędna będzie znajomość części pierwszej serii. Jak mówi sam Chris Avellone - lead designer Knights of the Old Republic II, „Tworzymy na bazie pierwszej gry, jednak pod wieloma względami The Sith Lords stanowi odrębną całość. Naturalnie jeśli znasz pierwszą grę, jedynie zyskasz na tym".

Kolejne największe zło

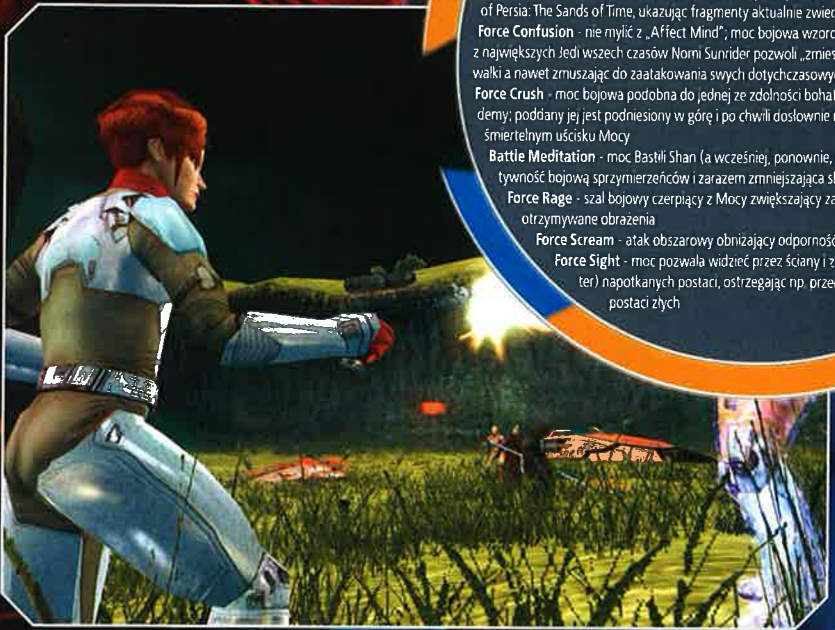
Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords rozgrywa się **w pięć lat po wydarzeniach ukazanych w części pierwszej gry.** To bezpośrednie powiązanie i niewielki odstęp czasowy pomiędzy kolejnymi „odcinkami" historii Galaktyki, początkowo sprawiał twórcom

skądinąd założenia, że nie należy naprawiać czegoś, co nie jest zepsute. Stąd np. decyzja, by mechanika była niemal identyczna z pierwowzorem (drużyna złożona z co najwyżej trzech osób jednocześnie, zachowanie perspektywy trzeciej osoby, podobny interfejs itp.). Zachowana ma być także dualna koncepcja Mocy i wynikające z niej specjalne zdolności bohaterów wyczulonych na nią. (Twórcy gry jednak obiecują przy tym zatarcie granic pomiędzy poszczególnymi zachowaniami - tak, by wybór „dobro-zło" nie odbywał się automatycznie, metodą „pierwsza wypowiedź od góry

KotOR2 - 30 nowych mocy!

Jednym z najpoważniej potraktowanych przez Obsidian składowych drugiej części Knights of the Old Republic są „czary uniwersum Star Wars" - moce. W The Sith Lords, pojawić się ma ich ok. 30 nowych. Wśród nich zaś np.

Force Choke - moc bojowa ulubiona przez Lorda Vadera, który z powodzeniem używał „zadławienia" zarówno w „Nowej Nadziei", jak „Imperium Kontratakuje"
Force Clairvoyance - nazwa mocy tłumaczy się jako „jasnowidzenie", działa ona jak wizje z Prince of Persia: The Sands of Time, ukazując fragmenty aktualnie zwiedzanego świata
Force Confusion - nie mylić z „Affect Mind"; moc bojowa wzorowana na zdolności specjalnej jednej z największych Jedi wszech czasów Nomi Sunrider pozwoli „zmieszać" przeciwnika, eliminując go z walki a nawet zmuszając do zaatakowania swych dotychczasowych sprzymierzeńców!
Force Crush - moc bojowa podobna do jednej ze zdolności bohaterów gier Jedi Outcast i Jedi Academy; poddany jej jest podniesiony w górę i po chwili dosłownie miażdżony w niewidzialnym, lecz śmiertelnym uścisku Mocy
Battle Meditation - moc Bastili Shan (a wcześniej, ponownie, Nomi Sunrider) podnosząca efektywność bojową sprzymierzeńców i zarazem zmniejszająca skuteczność przeciwników
Force Rage - szał bojowy czerpiący z Mocy zwiększający zadawane i zmniejszający otrzymywane obrażenia
Force Scream - atak obszarowy obniżający odporność przeciwników
Force Sight - moc pozwala widzieć przez ściany i zdradza aurę (charakter) napotkanych postaci, ostrzegając np. przed knowaniami postaci złych



sporo problemów. Kłopot w tym, że część pierwsza, w zależności od wyboru gracza, mogła się zakończyć na dwa sposoby: zwycięstwem lub pogromem Republiki. Ostatecznie stanęło na tym, że starania bohaterów części pierwszej i śmierć Malaka jedynie opóźniły niemal pełny triumf Sith, a Republika, za sprawą tytułowych Lordów Sith, bardziej niż kiedykolwiek chyli się ku zagładzie. Nie oznacza to jednak, że wybory z pierwszej części gry nie mają znaczenia. Jak się okazuje, sporo będzie od nich zależeć, być może nawet to, czy Revan okaże się sprzymierzeńcem, czy wrogiem! W grze wytyczenie granic odbędzie się za pomocą kilku pytań o to, w jaki sposób potoczyła się historia Knights of the Old Republic w szczególnym przypadku każdego z graczy. Dzięki temu rozwiązaniu,

osłabiony i dysponuje jedynie podstawowymi zdolnościami. Mimo to jest celem ataków Sith, co stanowi wcale ciekawe otwarcie historii. Sam pomysł amnezji, naturalnie, nie jest niczym nowatorskim, jednak pamięć o tym, w jaki sposób wykorzystał ją Chris Avellone w przypadku Bezimiennego z Planescape: Torment, sprawia, że można mieć nadzieję na rozwinięcie porównywalne z tym z części pierwszej. Na początek jednak nasz heros będzie zmuszony odzyskać jego miecz świetlny oraz... znany z części pierwszej statek Ebon Hawk, który w tajemniczych okolicznościach trafił na Zewnętrzne Rubieże.

10 (nie)sprawiedliwych

Weteranów wojny pomiędzy Darthem Malakiem a Republiką ucieszy zapewne fakt, że Ebon

Quo vadis, Obsidian Ent.?

Debiutu Obsidian Entertainment pozazdrościć może każde inne studio developerskie świata. Możliwość stworzenia ciągu dalszego najlepszych gier role-playing ostatnich lat uznawać należy za wyróżnienie i honor (i spore wyzwanie, ale to zupełnie inna historia). Niemniej nie od dziś wiadomo, że o klasie developera świadczą jego autorskie projekty. Na pierwszy z nich - zdaniem Feargusa Urquharta - nadejdzie czas już po premierze The Sith Lords, kiedy część grupy zajmującej się sequelem Knights of the Old Republic, będzie mogła zająć się czymś nowym. Tym czymś może być np. prawdziwy sequel Icewind Dale (Icewind Dale II, zdaniem samych jego twórców, było tworem wymuszonym przez Interplay, któremu zabrakło przynajmniej pół roku prac). Marzy się im jednak także hardcore'owe role-playing osadzone w nieodległej przyszłości (Fallout?). Bawią się wreszcie myślą o bazującym na dorobku Knights of the Old Republic role playing osadzonym w świecie Star Wars po „Powrocie Jedi". Naturalnie ostatecznie może się okazać, że żadna z powyższych idei nie zostanie zrealizowana. Z drugiej strony - może zrealizowane zostaną wszystkie trzy?

powstałemu w miejsce wcześniejszej propozycji, by skanować dysk twardy w poszukiwaniu save'ów, w grze wzrośnie wskaźnik powtarzalności. Nic prostszego przecież, niż inaczej odpowiedzieć na pierwotne pytania...

Bohater do wynajęcia

The Sith Lords przewidziane jest jako gra dla postaci początkujących. Stąd też konieczność tworzenia zupełnie nowego bohatera. Ten – człowiek: kobieta lub mężczyzna - w przeciwieństwie do pierwszej gry serii **od samego początku, od 1 poziomu, będzie Jedi** w jednej z trzech znanych już klas: guardianem, sentinelem, consularem. Poznamy go w sali szpitalnej na Stacji Peragus - asteroidzie gdzieś na krańcu Znanej Galaktyki. Jest on - jak się wkrótce okaże - jednym z Jedi, który, wraz z Revanem i Malakiem, walczyli z Mandalorianami. Niestety, jest zarazem Jedi, który utracił kontakt z Mocą. Na domiar złego cierpi na amnezję, która sprawia, że jego wcześniejsze dokonania są dlań tajemnicą, a w aspekcie praktycznym - że jest mocno

Neverwinter Nights II

Wciągnięcie Obsidianu w orbitę wpływów BioWare'u stanowiło jedynie potwierdzenie wielu lat przyjaźni - łączącej Black Isle Studios i BioWare jeszcze przed premierą Baldur's Gate'a. O niej samej i bezgranicznym wspólnym zaufaniu jest zgoda BioWare'u na to, by Obsidian zajął się realizacją sequela innej jego gry - Neverwinter Nights!

Neverwinter Nights II realizować się ma we wszystkich trzech warstwach, które uczyniły grę tym, czym jest obecnie. Warstwy te to: kampania single player, tryb multiplayer, narzędzia edytorskie. Kampania single player w części pierwszej nie zachwycała ni rozmachem, ni polotem. Nie była do szczętu zła, jednak sporo dzieli ją od najwybitniejszych osiągnięć BioWare'u - Baldur's Gate II, KotOR czy nawet drugiego oficjalnego rozszerzenia NWN - Hordes of the Underdark. O fabule Neverwinter Nights II jak na razie wiadomo tylko tyle, że niepowiązana jest w zasadzie z pierwszą grą serii oraz że - podobnie jak Baldur's Gate II - rozgrywać się będzie głównie w mieście (tu: tytułowym Neverwinter). W przeciwieństwie też do pierwszej gry serii świat gry ma być światem żywym, mającym głębię, słowem: światem w stylu gier serii Ultima (tj. takim, w którym gracz ma wrażenie, że życie trwa, a rzeczy się dzieją nawet, gdy brak go w okolicy). To m.in. za sprawą wiarygodnych, obdarzonych osobowością i planem dobowym zachowań NPC-ów (Feargus Urquhart twierdzi, że dosyć ma „żywych" drogowskazów). Podobnemu zabiegowi poddani zostaną giermkowie (być może nawet 4) - którzy, podobnie jak bohaterowie, wyposażeni zostaną w zdolność wyrazu mimicznego oraz pełne dialogi, co pozwoli im brać aktywny udział w rozmowach. Do tego posiadać mają umiejętność (AI) dopasowania zachowań do sytuacji. Być może także wprowadzony zostanie kontekstowy przycisk pomocy - w przypadku kapłana każe mu leczyć żywych bądź odegnać nieumarłych, w przypadku złodzieja otworzyć zamek lub rozbroić pułapkę, w przypadku wojownika atakować przeciwnika lub bronić sprzymierzeńca. Warto przy tym wspomnieć, że choć zachowany zostanie interfejs typu point'n'click, autorzy rozważają opcję kontrolowania postaci w sposób bezpośredni - na podobieństwo Knights of the Old Republic.

Neverwinter Nights II tworzony jest na bazie Aurora Engine - silnika, który umożliwił powstanie pierwszego Neverwinter Nights. Fakt wykorzystania Aurory jednak wcale nie oznacza, że będzie to ta sama technologia, którą mogliśmy poznać w 2000! W rzeczywistości jedynym, co pozostanie w zasadzie niezmienione, będzie sprawdzony już system skryptów i dialogów. Zupełnie nowy jest natomiast choćby renderer grafiki, nie zostanie też wykorzystany żaden element graficzny z poprzedniej gry. Świadomą decyzją twórców jest poprzestanie na „klockach", z których tworzony jest świat. To dlatego, że ułatwia on samodzielne tworzenie nowej treści gry. W tym też celu wprowadzona zostanie funkcja wizarda pozwalającego na automatyczne stworzenie prostego scenariusza. Z drugiej strony, doświadczeni twórcy na pewno chętnie korzystać będą z narzędzi umożliwiających np. obsługę kamer w przerywnikach filmowych.

Szef Obsidian Entertainment Feargus Urquhart obiecuje, że Neverwinter Nights II będzie doświadczeniem na miarę Fallouta i Planescape: Tormenta. Czy rzeczywiście - przekonamy się w 2006 r.

Hawk - transportowiec, którym poruszaliśmy się po galaktyce w części pierwszej, służyć ma nam także w części drugiej. Za jego właśnie pomocą nasz dotknięty amnezją heros i jego pierwsi stronnicy powrócą do Światów Rdzenia. Służyć on będzie także - jak w części pierwszej - jako centrum dowodzenia, m.in. doraźnego doboru członków drużyny (dwóch maksymalnie). Większość z tych ostatnich (łącznie ok. 10 postaci), tak jak postać gracza, dopiero stawia pierwsze kroki na ścieżkach przygody. Ci ujawnieni przed producentów, to Krea - kobieta Jedi (?), Atton Rand - przemytnik podobny do Hana Solo, czy jedyna konkurentka dla Bastili do miana „Miss KotOR" rudowłosa Mira - łowczyni nagród wyposażona w naręczną wyrzutnię rakiet. Pojawić się jednak także mają ci znani, m.in. Carth, T3-M4 i ulubieniec wszystkich „meatbagów" - HK-47. Twórcy twierdzą przy tym, że część z nich wystąpi niekoniecznie w rolach drugoplanowych! Ważną rolę w fabule The Sith Lords odegrać ma - ponoć - także Revan.

Moc ze wszystkimi

Przypadek sprzymierzeńców to pierwszy z aspektów zmodyfikowanych znacząco w stosunku do pierwowzoru. Ulegną oni znacznemu „ulepszeniu" w taki sposób, by do samego końca sprawdzali się wszyscy i by nie trzeba było wymieniać ich na Jedi. Wystarczy przypomnieć sobie część pierwszą gry, w której Mission użyteczna była wyłącznie na Taris, a „Big Z" jedynie w swym świecie ojczystym - Kashyyyku. Użyteczność nie-Jedi zwiększono tu, oferując im nowe zdolności - jak np. odporność na ogłuszenie Attona, oraz broń - wyrzutnia rakiet Miry, dzięki czemu są w stanie mierzyć się z najgroźniejszymi. Co więcej, niektóre z questów, jak niegdyś w przypadku Juhani na Leviathanie, rozwiązać będzie można jedynie w pojedynkę, niekoniecznie postacią gracza. Najpoważniejsza zmiana jednak tyczy się moralnej orientacji Światło-Mrok sprzymierzeńców. W The Sith Lords, w przeciwieństwie do pierwszej gry serii, **działania gracza - jego pozycja na osi dobro-zło - wpływać mają na zachowania drużyny, która zacznie zachowywać się podobnie!** Możliwe ma być więc zdemoralizowanie najlepszych, z drugiej zaś strony - doprowadzenie do odkupienia najgorszych. Inna rzecz, że właśnie z powodu istnienia faktycznego związku między charakterem gracza a postaciami niezależnymi, nie każdy z potencjalnych sprzymierzeńców będzie chciał przyłączyć się do twojej drużyny!

Do niedawna istniał w LucasArts zespół zajmujący się preprodukcją Knights of the Old Republic III. Niestety, padł on ofiarą restrukturyzacji, czyt. zwolnień. Na szczęście nie przekreśla to szans na kolejną część sagi, która zapewne jak obie dotychczasowe zostanie zlecona studiu niezależnemu.

Efektowna efektywność

Prezentacja walk w grach Knights of the Old Republic już wcześniej zasługiwała na najwyższe noty. Łączyła widowiskowość niespotykaną dotąd w komputerowym role-playing z głębią taktyczną właściwą gatunkowi wyrosłemu z gier ograniczonych wyłącznie wyobraźnią. The Sith Lords jedynie ulepszy i tak dobrą całość. **Walki mają być jeszcze bardziej efektowne**, m.in. dzięki znacznie powiększonej liczbie animacji walki i powiązaniu ich z poziomem postaci, przez co postacie wysokopoziomowe będą w stanie łączyć ciosy z elementami akrobacji.

ROME™
TOTAL WAR
Stań na czele jednej z 11 armii i zapisz swoje zwycięstwa w annalach historii.
Zbuduj Imperium korzystając z rewolucyjnej mapy 3D, w intuicyjny sposób prezentującej Twoje miasta i armie.
Prowadź do boju historyczne jednostki jak: kartagińskie słonie, scytyjskie rydwany czy rzymskie psy bojowe.
www.totalwar.com/game
ACTIVISION
activision.com
Wyłączna dystrybucja w Polsce:
L.E.M. Sp. z o.o., ul. Obornicka 11, 02-948 W-wa
tel./fax (0-22) 651 73 24, 651 73 25, 651 73 26
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl
POWERED BY gamespy
www.totalwar.com
PC CD
Oprogramowanie Total War © 2002-2004 The Creative Assembly Limited. Total War, Rome Total War i logo Total War są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi The Creative Assembly w Wielkiej Brytanii i/lub innych krajach. Wydane przez Activision Publishing Inc. Activision jest zarejestrowanym znakiem handlowym Activision, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo NVIDIA i logo 'The Way It's Meant to be Played' są zarejestrowanymi znakami handlowymi NVIDIA Corporation. Alienware i logo Alienware są zarejestrowanymi znakami handlowymi Alienware Corporation. GameSpy i projekt 'Powered by GameSpy' są znakami handlowymi GameSpy Industries Inc. Wszelkie inne nazwy i znaki handlowe są własnością odpowiednich właścicieli.
TOTALna wojna. WARto zagrać. PAŹDZIERNIK – 99 zł.
polska wersja

Starcia mają jednak być także bardziej efektywne. Pojawi się ok. 30 atutów, w tym walka bez broni (czyżby wśród potencjalnych sprzymierzeńców miał się pojawić jakiś mistrz Teras Kasi?) czy reverse engineering – możliwość rozebrania broni i złożenia jej od nowa po to, by uzyskać większą jej skuteczność. Dzięki tej ostatniej znacząco rozbudowana zostanie i tak już powiększona pula dostępnej broni, pancerzy, przedmiotów. Dzięki temu też broń dystansowa nabierze odpowiedniego znaczenia - nie tak jak w części pierwszej, w której snajperka Sithów zadawała 2-9 punktów obrażeń, podczas gdy 20-poziomowy soldier/guardian miał dobrze ponad 200 punktów życia...

Mistrzowskie szlify

Obsidian Entertainment stara się także odpowiadać na uwagi graczy wskazujących mankamenty i niedociągnięcia poprzedniej gry serii Knights of the Old Republic. Jednym z najczęściej powtarzanych jest ograniczenie liczby poziomów do 20. Pułap ten w wielu przypadkach osiągało się na dobre kilka godzin przed wielkim pojedynkiem finałowym. W The Sith Lords limit doświadczenia nie został jeszcze ostatecznie ustalone, jednak niemal pewne jest już, że będzie ich więcej - że zahaczą o epic level. Pojawią się także **nowe klasy prestiżowe** (wcześniejsze klasy prestiżowe: guardian, sentinel, consular stanowią obecnie klasy podstawowe), co zaś przy tym ciekawe - rozróżnienie na klasy jasnej i ciemnej strony Mocy, m.in. Jedi Master czy Sith Assassin. Dodatkowego znaczenia nabrać mają także poszczególne zdolności, np. „mechaniki", która służyć ma także jako współczynnik przy obliczaniu skuteczności ulepszania broni i pancerza, czy „materiały wybuchowe", które pozwolą także otwierać zamknięte drzwi poprzez wysadzanie ich. Warto wreszcie dodać, że dodatkowe elementy - jak pazaak czy wyścigi ścigaczy - staną się całkowicie nieobowiązkowe (choć jako zwycięzca wszystkich trzech torów w KotOR chętnie widziałbym je jako coś więcej niż prosta gierka zręcznościowa, jak również możliwość zakupu części do ścigaczy).

Technologia wczo... jutra

Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords tworzone jest na bazie Odyssey Engine - technologii, która umożliwiła powstanie pierwszej części. Oznacza to, że The Sith Lords wygląda bardzo podobnie do poprzedniczki. Podobnie, nie oznacza to jednak identycznie. Nowe są m.in. oświetlenie czy efekty atmosferyczne, jak deszcz i śnieg. **Znacznie powiększona została także liczba wielokątów tworzących zarówno postacie, jak i całe scenerie.** Większemu zróżnicowaniu uległy postacie NPC-ów - ich

Mira

Łowczyni nagród z zasadami, niepozwalającymi jej zabijać inaczej niż w samoobronie czy wykonywaniem zleceń grup przestępczych pokroju Kantoru. Jej broń stanowi naręczna wyrzutnia rakiet rażąca bądź strzałkami (także zatrutymi), bądź mikrorakietami. Mira jest także główną konkurentką Bastili do miana „Miss KotOR".

ZERO ŚCIEM I CHŁAMU! BEZ PODRÓBEK!

nxk.cdprojekt.info

© 2004, eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Planowana długość Star Wars: Knights of the Old Republic II ma być porównywalna z pierwszą grą serii. Emocje wywoływane przez The Sith Lords – zdaniem jej lead designera Chrisa Avellone – będą przynajmniej zbliżone.

głowy i ubrania. Pojawią się także miękkie płaszcze Jedi, dostępne dotąd jedynie w ostatnich minutach Knights of the Old Republic. Co zaś przy tym ciekawe - dzięki lepszemu zarządzaniu pamięcią mniej będzie ekranów loading. Interesującym modyfikacjom uległ także interfejs gry. Będzie on automatycznie dopasowywać się do rozdzielczości ekranu (w KotOR wielkości okienek były niezmienne, co znacznie utrudniało grę już w 1024 x 768). Istnieć mają także „schematy" ekwipunku, umożliwiając błyskawiczne zmiany broni dystansowej na broń do walki wręcz. Niezłym pomysłem byłaby także zmiana barwy ramek interfejsu w zależności od postawy moralnej gracza - na niebieskie dla light Jedi i czerwone dla Jedi upadłych. Jak dotąd jednak pewne jest jedynie to, że interfejs będzie się automatycznie ukrywać, by uaktywnić się ponownie w chwili, gdy stanie się niezbędny - np. w trakcie walki.

Nowy wymiar dźwięku

George Lucas stwierdził kiedyś, że dźwięk stanowi połowę filmu. Niewiele dobrej woli trzeba, by rozciągnąć tę prawdę także na gry, zwłaszcza te ze Star Wars w tytule. Pierwsza gra serii Knights of the Old Republic była pierwszą role-playing w ogóle, w której istniał pełny dubbing - każda z postaci w grze mówiła, częstokroć we własnych obcych językach. Dobrą wieścią jest zatem informacja, że trend ten zostanie zachowany i że jedyne, co się zmieni, to **liczba linii dialogowych na większą**. Twórcy The Sith Lords podkreślają także, że pojawi się więcej ambientowych dźwięków, dzięki czemu odwiedzane światy staną się jeszcze żywsze. Niestety, nie potwierdziły się pogłoski, jakoby ponownie w projekcie udział brał najlepszy kompozytor muzyki do gier Jeremy Soule. Tym razem za soundtrack odpowiadać będzie Mark Griskey z LucasArtsu. Ten jednak obiecuje ok. **60 minut nowych utworów nagranych przez orkiestrę symfoniczną** w stylu klasycznych dzieł Johna Williamsa.

Moc będzie z nami po Świętach

Star Wars: Knights of the Old Republic II to **gra skazana na sukces** – tytuł, który nie potrzebuje dodatkowej reklamy. Twórcy The Sith Lords nie popełnili błędu wymyślania jej na nowo - docenili sprawdzoną formułę. Zarazem nie wahają się ingerować w to, co - ich zdaniem - było nie dość dobre. Zawiedli jedynie w kwestii równoczesnej premiery - tego, że wersja Xbox ma pierwszeństwo nad PC (czym jego twórca, Microsoft zapewnia sobie sprzedaż przynajmniej kilkuset tysięcy konsol...). Zdołali zaledwie zmniejszyć różnicę - z pół roku w przypadku Knights of the Old Republic, do dwóch miesięcy w przypadku The Sith Lords. To jednak oznacza, że w odległej galaktyce znajdziemy się nie, jak pierwotnie zapowiadano, już w Wigilię tego roku, lecz dopiero w **lutym 2005**... **|CDA|**

Fortuna kołem się toczy...

Pani Fortuna bywa kapryśna i niełatwo przewidzieć, jak potoczą się losy tego czy innego przedsięwzięcia. Przykładem splątane dzieje Black Isle Studio i BioWare'u. W roku 1997 znane nielicznym kanadyjskie BioWare zmuszone było prosić uznanych twórców role-playing - Black Isle Studio (część Interplaya), o pomoc w wydaniu gry o niewiele mówiącym tytule Baldur's Gate.

Baldur's Gate, jak wiadomo, okazało się strzałem w dziesiątkę. Po dziś uznawane jest za takie, które wskrzesiło komputerowe role-playing. Następnie na bazie stworzonego przez BioWare Infinity Engine powstały aż trzy gry Black Isle Studio - dwie z serii Icewind Dale i pojedyncza (a szkoda) Planescape: Torment. Niestety, przynajmniej od roku 2000, drogi obydwu developerów się rozchodzą. BioWare nieustannie pnie się w górę (Neverwinter Nights), podczas gdy notowania fatalnie zarządzanego Black Isle Studio (zaniechanie prac nad Tornem, utrata praw do D&D, dwukrotne wstrzymanie projektu Fallout 3) są coraz gorsze. Z Black Isle odchodzą jego założyciele - Brian Fargo znajduje nowy dom w InXile Entertainment (Bard's Tale). Pokazuje on drogę innym pamiętającym złote czasy Czarnej Wyspy - w tym Feargusowi Urquhartowi – który, wraz z kilkoma najzdolniejszymi, m.in. pamiętającym Fallouta Chrisem Jonesem i lead designerem Planescape: Torment - Chrisem Avellone - tworzy Obsidian Entertainment. Niedługo potem Black Isle przestaje faktycznie istnieć.

Wiele lat przyjaźni pomiędzy pracownikami BioWare i Black Isle - przyjaźni, której nie były w stanie zniszczyć nawet działania menedżerów Interplaya - nie idą na marne. Tym razem - a mamy rok 2003, to nieznane Obsidian (dawne Black Isle) zmuszone jest prosić o pomoc uznane BioWare. Bezpośrednim skutkiem tego są dwa sequele gier BioWare'u: Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords oraz Neverwinter Nights 2.

AKCJA - 4 RTS/STRATEGIA - 4 FPS - 2 TPP - 4 SPORT - 3
SYMULATOR - 2 EKONOMICZNE - 3 POLONIZACJE - 3

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 25 GIER.

Na jaką grę czekasz obecnie z największą niecierpliwością: HoMM V.
Najzabawniejsze wspomnienie z dawnych lat: Mój kumpel, który podczas Sylwestra postawił sobie za punkt honoru, że „głęboko" pocałuje każde dziewczę na imprezie (było ich 17). Dopiął swego, ale miał gębę siną od plaskaczy, które zebrał po drodze. :D
Zainteresowania poza grami: Filozofia, fantastyka (przeczytajcie „Diamentowy Wiek" lub „Cryptonomicon", zwariujecie!), hokej na łyżworolkach (jak ktoś z Wrocka chce grać, kontakt 914897), snowboard.
W jakim wieku byłeś, jak się pierwszy raz zakochałeś (jeśli w ogóle): Późno, 20, dalej miło wspominam.
Czy chodziłeś na wagary: Kto zna nadodrzańskie wały, ten wie, że mają swój czar. :) A moja szkoła podstawowa znajdowała się niedaleko.
Chodzisz do supermarketów: Tak, w niedziele też!
Czy kupujesz czasami pisma konkurencyjne: Kiedyś tak (SS), ale teraz tylko czytam te egzemplarze czasopism, które dostajemy do redakcji.

Hm, na którego się zdecydować?

Czyżby koniec sezonu ogórkowego? 25 recenzji (*) + kaszanka to wynik niezwykle imponujący. Z urlopowiczów brakuje tylko Smugglera, reszta redakcji zdążyła wrócić z wszelakich rozjazdów, by się dopisać. Miłego czytania!

(*) z uwagi na brak miejsca pominięto w tym GW recenzje polonizacji oraz "Pod Obstrzałem".

GAME WALKER

Asterix & Obelix XXL

Gatunek: Zręcznościowa
Podobne do: Woody Woodpecker
Wymagania: Win 98/Me/2k/XP, procesor 500 MHz, 128 MB RAM, grafika 16 MB
Ocena: 6
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: brak
Testowane na: At 00XP, GeForce 4Ti, GB RAM (śmigało, jakby się opiło magicznego napoju)
Demo: brak
Strona w CDA: 102

Od autora: Przyzwoita, choć niewnosząca nic nowego do gatunku platformówka. Dodatkowymi plusami są jednak niewątpliwie znane z komiksu postacie i świat.

eld: Hahaha! Jak sobie przypomnę, jak Koniu starał się mnie przekupić, abym oddał mu tę kiszkę, tarzam się po podłodze w spazmach śmiechu. :)
Ghost: Qn'ik jako przeciwnik komiksów nie powinien grać w gry, których nie rozumie. Dobrze, że chociaż na platformach wiertniczych trochę tyrał i dlatego można mu dać platformówkę do recenzji.
Qn`ik: Przeciwnik?! Mówisz o człowieku, który prawie wszystkie Asteriksy zna na pamięć! A że nie przepadam za twórczością rysowników amerykańskich i japońskich...
gem: Ale głupi ten Ghost... ;)
Allor: Nie zna ten potęgi komiksu, na kogo wielkie oczy ze stronic nie patrzą!

Chessmaster 10th Edition

Gatunek: szachy komputerowe
Autor: Ghost
Ocena: 9+
Podobne do: szachów :)
Wymagania: PIII 450 MHz lub AMD 600MHz, 128 MB RAM, grafika 4 MB.
Testowane na (i wrażenia): Athlon 1600XP, 256 MB RAM; GeForce 4 Ti 4200 (żadnych kłopotów)
Internet: http://chessmaster10.ubi.com/us/
Demo: DVD 10/04
Strona: 076

Od autora: Poprzednia wersja dostała ode mnie ocenę 10. Ponieważ ta niewiele zmienia dostała tylko 9+, ale nadal uważam, że jest to jeden z najlepszych programów szachowych, z jakimi miałem do czynienia.

Qn`Ik: Widzieli go - "tylko"! :) Gra rzeczywiście jest najlepsza w swojej klasie, choć za dużej konkurencji nie ma. Ocena zasłużona, choć raczej tylko dla tych, którzy w szachy grają lub chociaż chcieliby się nauczyć - dla innych nie przedstawia zbyt dużej wartości.
gem: Od kiedy dostałem baty z ośmiolatkiem (ponoć genialnym, ale jednak), jedyne szachy, w jakie gram, to te bojowe. Tj. takie, gdzie możesz zasłaniać się szachownicą przed nadlatującymi figurami...
Allor: Do dziś pamiętam, jak dostałem baty od własnego (młodszego!) bracholka! Fakt, że się w szachach ćwiczył, ale zraziło mnie to na bardzo, bardzo długo. Wolę Go!
Hut: Miałem ten sam problem z golfem - Tiger Woods 2005 to niewiele więcej niż Tiger Woods 2004, ale i tak to najlepsza gra w gatunku. Filozoficzne pytanie - czy zasługuje na 10?
eld: Szachy... To coś w sam raz dla Suba.
Czarny Iwan: Świetny tytuł, o ile ktoś lubi królewską grę. Oceniłbym równie wysoko.
Mac Abra: Zaiste, imponujące. Jeśli interesujesz się szachami, nie możesz tego przegapić.

Cold War Conflicts: Days in The Field 1950-1973

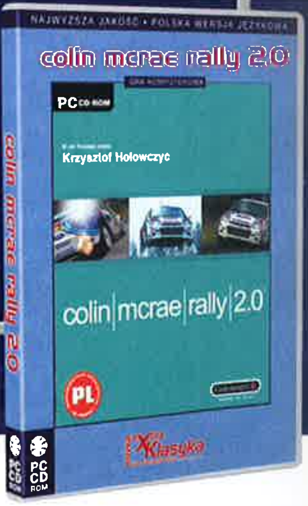
Gatunek: RTS
Autor: Pepin Krootki
Ocena: 6+
Podobne do: Sudden Strike, Blitzkrieg, Desert Rats vs. Afrika Korps
Wymagania: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, grafika 16 MB.
Testowane na (i wrażenia): Athlon 2,1XP+; 512 Mb RAM; Radeon 9200 128 Mb (szybko i bezproblemowo - wręcz wzorcowo)
Internet: http://www.cwc-game.com
Demo: w Sieci
Strona: 082

Od autora: Gra zachowała wszystkie wady i zalety poprzednika, czyli Sudden Strike'a. Zaraz, zaraz... Przecież to właściwie jest Sudden Strike, tylko z podmienionymi jednostkami. Nawet gdyby poprawiono wszystkie błędy i niedociągnięcia przodka, nie wystarczyłoby to dziś do podbicia świata. Gra jest nieświeża i mimo posłużenia się niepospolitym tłem historycznym, mało oryginalna. To zaś automatycznie spycha ją do drugiej ligi.

Mac Abra: W dobie Soldiers, CP czy nawet Desert Rats gra niewarta jest uwagi. Jej jedyny atut to umiejscowienie akcji nie w czasie II wojny światowej.
Allor: I kto to pisze, że zaletą gry jest _nie_ umiejscowienie jej w realiach II wojny światowej? Ale fakt, innych zalet brak...
Ghost: Ale od prawdziwej Cold War do prawdziwej III wojny światowej bywało czasem bardzo blisko. Komu nieobca nazwa Zatoka Świń, ten wie, o czym mówię.
Hut: Zatoka Świń? A to nie wtedy, jak idzie po ulicy grupa pijanych mośków i się zataczają?
Qn`ik: A melina nazywa się Świnioujściem?
gem: A co mi tam, pochwalę się: byłem w Świnoujściu. A nawet Międzyzdrojach!
eld: Ostatnio jadłem jakieś żółte maliny - niezłe.
Czarny Iwan: Też byłem żółty po odpaleniu tej gry, przydały się woreczki na pawie. Nie polecam gry.

JEST TYLKO JEDNA EXTRA KLASYKA!

nxk.cdprojekt.info



© 2004. eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Conflict: Vietnam

Gatunek: taktyczny shooter
Podobne do: Conflict: Desert Storm II
Wymagania: PIII 1 GHz, 128 MB RAM, 1,10 GB HDD, Win 98/2000/ME/XP
Akcelerator: 32 MB
Ocena: 7+
Autor recenzji: Constanty Foch
Internet: http://www.conflict.com/
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM (fruwało jak Huey ewakuujący marines spod ostrzału wroga)
Demo: w Sieci
Strona w CDA: 074

Od autora: Taktyczny shooter rozgrywający się w Wietnamie, bez ambicji do realizmu, za to dynamiczny i szybki tak, jak gra przeniesiona z konsoli być powinna. Szkoda tylko, że również w grafice widać konsolowy rodowód, bo z lepszą oprawą i dopracowaną sztuczną inteligencją giera zasługiwałaby na wyższą ocenę.

Qn`ik: Tak słabej i wyzutej z klimatu grafiki jeszcze nie widziałem. Klimat niczym z plastikowego Army Mena.
Pepin Krootki: Cóż... ta wojna jest już i tak przegrana.
eld: Ciiii... Busz jeszcze o tym nie wie, nie było go w Wietnamie. ;)
Allor: Ponoć właśnie się o tym z tajnego raportu dowiedział. Ale co tam, będą przynajmniej kolejne gry.
gem: Uprawiaj miłość, nie wojnę.
Czarny Iwan: Dlaczego gry z konsoli ulepione na PC zawsze wyglądają tak samo? Gdyby nie te pocieszne kukiełki udające żołnierzy, byłoby lepiej.
Mac Abra: Stale podkreślam, że nad grami akcji osadzonymi w Wietnamie ciąży jakaś klątwa – żadna się naprawdę nie udała. Nie licząc naturalnie Lost Patrol na Amigę sprzed ponad 10 lat...

Drake of the 99 Dragons

Gatunek: arcade
Podobne do: hmmm... kreskówkowy Max Payne?
Ocena: 5+
Autor recenzji: CormaC
Internet: http://www.drakegame.com/
Testowane na: Duron 1.6@2.0, 512MB DDR, Radeon 9500@pro (zwalniała tylko, jak włączałem bullet time. :) 1024 x 768, detale na maksa).
Demo: pełna wersja w tym CDA
Strona w CDA: 086

Od autora: Bezpretensjonalna strzelanka TPP w komiksowej oprawie (cel shading), z bullet timem i bieganiem po ścianach - stylizowana na filmy kung fu. Wygląda całkiem nieźle, gra się przyjemnie, o ile dawkuje się Drake'a w umiarkowanych ilościach jako przerywnik. Sporo mniejszych i większych bugów, króciutkie etapy. Pierwszy znany mi przypadek konwersji przewyższającej zdecydowanie konsolowy oryginał.

Mac Abra: Strawne, lecz osobiście bym tego nie kupił. Ale jak za darmo dali...?
Smuggler: Heh, wolę to niż Angel of Darkness. A i komiks niczego sobie.
eld: No, to żadna sztuka :)
Smuggler: Fakt, sztuką byłoby jak gra była gorsza od AoD :)
Ghost: Mnie grafiką przypominała XIII. A grywalnością i sterowaniem Hulka.
gem: Małe, ale raczej przyjemne.
Allor: A w małych ilościach nawet bardzo.
Czarny Iwan: Bullet time, łał! To lubię. Jak się biegnie pooocwoooooli!

FIFA Football 2005

Gatunek: sportowa
Podobne do: FIFA 2003
Wymagania: Win 98/2000/XP, procesor 700 MHz, 128 MB RAM, grafika 16 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: www.easports.com/games/fifa2005/home.jsp
Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, GB RAM
Demo: na CD/DVD 11/04
Strona w CDA: 096

Od autora: Wreszcie coś się ruszyło! Gra jest dynamiczna, motion capture najlepszy, jaki widziałem w grach sportowych na PC, a grywalność stoi na wysokim poziomie. Do tego dochodzi znakomicie sprawdzający się First Touch. Jedna z lepszych gier w cyklu.

Ghost: Mnie piłka nożna interesuje tylko wtedy, gdy grają drużyny kobiece i tylko ostatnie kilka minut meczu - gdy następuje tradycyjna wymiana koszulek. A tak na serio obserwowałem rozgrywki sieciowe naszych redaktorów i stwierdzam, że gierka robi naprawdę imponujące wrażenie.
Allor: Nic dodać, nic ująć - kółeczko obserwujących było naprawdę spore!
Hut: Nie znamy jeszcze PES-a 4, ale przyznać trzeba, że nowa FIFA to wreszcie to, na co czekali fani piłki nożnej. Chyba w końcu ktoś w EA Sports zorientował się, że z konkurencją trzeba walczyć pomysłami, a nie budżetem na promocję.
eld: Niezłe, niezłe, nie najgorsze. Z tego, co widziałem, faktycznie szybsze i lepsze niż te ostatnie gnioty made in EA Sports. Ale i tak nie pograłem, bo wolę TCM 2005. No i czekam na PES-a.
gem: Ostatnia FIFA, w jaką grałem dla własnej przyjemności - World Cup 2002. Teraz jednak widzi mi się, że popróbuję się z edycją 2005.
Czarny Iwan: Jak Gem.ini zacznie odbijać główką, to też zagram.
De TIges: Mówicie, że jest lepsze od Sensible World of Soccera? Eee... niemożliwe.

Mac Abra

Na jaką grę czekasz obecnie z największą niecierpliwością: Call of Duty 2 i nowe MoH. I na tę FPS-ową przeróbkę Close Combat. Hm, sam się sobie dziwię - same FPS-y...? No dobra, to jeszcze na Combat Mission 3. :)
Najzabawniejsze wspomnienie z dawnych lat: Pamiętam, że kiedyś oglądając komedię z Louisem de Funesem śmiałem się tak, że nie mogłem podnieść się z ziemi. Leżałem przed telewizorem i wiłem się z... bólu (bo od śmiechu rozbolała mnie przepona).
Zainteresowania poza grami: Astronomia, historia II wojny, dobra książka, miłe towarzystwo itd.
W jakim wieku byłeś, jak się pierwszy raz zakochałeś (jeśli w ogóle): Prawdziwa pierwsza miłość? Hmmm... VI albo VII klasa podstawówki. W pełni platoniczna zresztą. Byłem nieśmiałym chłopczykiem. :)
Czy chodziłeś na wagary: Bywało, ale tylko w podstawówce, gdy się na mnie rusycystka uwzięła. Gdy już bardzo nie chciałem iść do szkoły, kombinowałem zwolnienie lekarskie.
Chodzisz do supermarketów: Dziwne pytanie. A co, modne jest niechodzenie? Chodzę, chodzę...
Czy kupujesz czasami pisma konkurencyjne: Zasadniczo większość dostaję służbowo, więc nie muszę. Ale sam kiedyś dla przyjemności czasem kupowałem „Gamblera" - daaawno temu.

Eld

Na jaką grę czekasz obecnie z największą niecierpliwością: RTCW 2 i chyba Brothers In Arms.
Najzabawniejsze wspomnienie z dawnych lat: Było ich naprawdę tak wiele...
Zainteresowania poza grami: Muzyka i parę innych dziwnych rzeczy.
W jakim wieku byłeś, jak się pierwszy raz zakochałeś (jeśli w ogóle): Na pewno dawno temu... W tej kwestii mam słabą wolę.
Czy chodziłeś na wagary: Częściej niż do szkoły.
Chodzisz do supermarketów: Małe sklepy = klaustrofobia. Lubię supermarkety.
Czy kupujesz czasami pisma konkurencyjne: Warto? Nie sądzę.

Allor

Na jaką grę czekasz obecnie z największą niecierpliwością: Gran Turismo 4. :P Poza tym na Stalkera, HL2, Snake'a, KotOR II, Republic Commando, NWN II (w końcu potwierdzili!), TRD 3 (mam nadzieję że będzie) i jeszcze parę innych, które z uwagi na wolne miejsce przemilczę.
Najzabawniejsze wspomnienie z dawnych lat: Jak mi bracholek (młodszy) wszystkie zabawki przez balkon wywalił. Zabawne było, gdy potem ryczał, a nikt nie wiedział dlaczego. ;)
Zainteresowania poza grami: Kobieta, fantastyka, rower, fotografia, podróże, gry fabularne - mniej więcej w takiej kolejności.
W jakim wieku byłeś, jak się pierwszy raz zakochałeś (jeśli w ogóle): Oj, dawno, dawno. Tak dawno, że już nie pamiętam - w końcu, ile trzeba, by się zakochać?
Czy chodziłeś na wagary: Do początku studiów - sporadycznie (no, chyba że weźmiemy pod uwagę całe dni, ale to już nie wagary) :P, potem dość regularnie.
Chodzisz do supermarketów: Ba, czasami nawet jeżdżę!
Czy kupujesz czasami pisma konkurencyjne: Nie, chyba że akurat cierpię na brak czytadła w podróży.

Full Spectrum Warrior

Gatunek: taktyczna strzelanka
Podobne do: Rainbow Six
Wymagania: Windows 98/Me/XP, PIII 1GHz, 256 MB RAM, akcelerator z 64 MB, DirectX 9.0
Ocena: 9 i znaczek jakości
Autor recenzji: Allor
Internet: www.fullspectrumwarrior.com
Testowane na: Athlon 2000XP, GeForce 4200, 512 MB RAM (nie było problemów)
Demo: w sieci. Za miesiąc w CDA?
Strona w CDA: 060

Od autora: Na początku może się wydawać nieco dziwna (jest się duchem wydającym rozkazy), ale po treningu sterowanie i ogólna koncepcja gry stają się w pełni intuicyjne. Co do grywalności, nie brakuje tu ani adrenaliny, ani fajnej fabuły, zresztą jak najbardziej na czasie. Dla miłośników gier militarnych pozycja obowiązkowa!

gem: Znakomita giera! A co cieszy jeszcze bardziej - ci sami kolesie robią Battlefront – Battlefielda w uniwersum Star Wars! Woohoo!
Qn`ik: A temu to tylko woohoo w głowie...
Czarny Iwan: Nie brakuje adrenaliny? To ja poproszę taką jedną grę.
Mac Abra: Dla mnie, bezwzględnie gra numeru!

Juiced

Gatunek: samochodówka
Podobne do: Need for Speed: Underground
Wymagania: PIII 933 MHz, 128 MB RAM, akcelerator z 32 MB RAM, DirectX 9.0
Ocena: 6
Autor recenzji: Allor
Internet: www.juicedthegame.com
Testowane na: Athlon 2000XP, GeForce 4200, 512 MB RAM (działało OK)
Demo: DVD 09/04
Strona w CDA: 088

Od autora: Demo było świetne, ale w pełnej wersji coś zmajstrowano z fizyką jazdy i ostatecznie wyszła gra w najlepszym przypadku letnia. A szkoda, bo parę niezłych pomysłów w niej jest, choć do pełni szczęścia prócz fizyki trzeba by jeszcze poprawić strasznie wkurzającą muzę.

gem: Zdumiewające, jak mało czasem trzeba, by 'make or brake' grę tego typu. Wystarczyłoby dać ją Tigesowi, posłuchać, co ma do powiedzenia - i zastosować się do wytycznych...
Czarny Iwan: Oj, za tę muzykę to bym rzeczywiście kompozytora zabił! Gołym paznokciem!
De Tiges: może podsłuchali i stwierdzili, że zrobią mi na złość? :P

Guilty Gear XX The Midnight

Gatunek: bijatyka
Podobne do: Guilty Gear X
Wymagania: Procesor 700 MHz, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB, 600 MB HDD
Ocena: 9
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: http://www.sammystudios.com/games/ggx2/
Testowane na: AMD Athlon 1,7 GHz, 256 MB RAM, GeForce4 Ti 4200 AGPX8 – śmigało
Demo: w Sieci
Strona w CDA: 064

Od autora: GGXX jest wielki. Nie spodziewałem się, że można jeszcze zrobić dwuwymiarową bijatykę, która wessałaby mnie po czubek głowy. Bardzo ładna graficzka, masakryczne megacombosy, moc odjechanych zawodników. Polecam!

Qn`ik: Czegoś takiego na PC nie widzieliśmy od lat. I choćby dlatego warto grę powitać z otwartymi ramionami.
gem: Kluczem jest tu: "na PC". Ja tam poprzestanę na Tekkenie 4, Virtua Fighterze 4 EVO, Soul Caliburze II na "plei"...
eld: A pojedynki 1on1 w serii NHL to co?
Allor: To się nie umywają nawet! Najlepsza bijatyka 2D i basta!
Czarny Iwan: Jak się w domu kokosi wszelkiej maści konsole, to pewnie, GGXX – nic specjalnego, ale jak się ma biednego PC Pentium 4, nowego Radeona i „giga" pamięci, to człowiek gra na 2D i się cieszy! Hehe.

kill.switch

Gatunek: strzelanka
Podobne do: Bad Boys II
Wymagania: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, akcelerator z 32 MB, Windows 98/Me/2000/XP
Ocena: 6
Autor recenzji: Allor
Internet: www.killswitch.com
Testowane na: Athlon 2000XP, GeForce 4200, 512 MB RAM (działało jak działać powinno)
Demo: CD/DVD 08/04
Strona w CDA: 066

Od autora: Świetnie rozwiązano tutaj chowanie się za wszelkiego rodzaju murkami, wrakami czy beczkami i strzelanie zza rogu lub nad głową. Problem tylko w tym, że reszta gry sprawia wrażenie, jakby było to tylko demo czegoś większego, bo to multi brak, kończy się ją w sześć godzin, a misje to typowe „zabij wszystkich i dojdź do końca planszy".

gem: Krótkie i proste. Niewarte pieniędzy.
Qn`ik: Mordercom niewinnych przełączników (ang. switch) mówimy nie!
Czarny Iwan: Gdyby to nie to, że gra powiela po prostu wszystko, co już widziałem i zgrałem do ostatniego naboju, może coś by z tego było, a tak - nuda, ale taka porządna nuda, heh.

Qn'ik

Na jaką grę czekasz obecnie z największą niecierpliwością: Poza oczywistymi (HL2) czekam raczej na nieznane jeszcze tytuły znanych developerów (Blizzard?).
Najzabawniejsze wspomnienie z dawnych lat: Jedno? Nie ma szans.
Zainteresowania poza grami: Akcenty proparoksytoniczne. Mogę ich używać godzinami.
W jakim wieku byłeś, jak się pierwszy raz zakochałeś (jeśli w ogóle): Chyba 4 lata. Ale już za Mają nie tęsknię.
Czy chodziłeś na wagary: Nie. Po prostu selektywnie dobierałem przedmioty, na których chciałem bywać.
Chodzisz do supermarketów: Bywa.
Czy kupujesz czasami pisma konkurencyjne: Nie.

Cormac

Na jaką grę czekasz obecnie z największą niecierpliwością: Na taką, z której recenzji będę miał w końcu trochę frajdy. Nie zanosi się, póki co... A całkiem prywatnie czekam na Pirates!
Najzabawniejsze wspomnienie z dawnych lat: Nic nie przychodzi mi na myśl. Ale nie, nie miałem smutnego dzieciństwa.
Zainteresowania poza grami: Muzyka, muzyka, muzyka... Dużo słucham i sporo gram (gitara elektryczna). Poza tym ciężko mnie oderwać od książek Sapkowskiego i Kinga.
W jakim wieku byłeś, jak się pierwszy raz zakochałeś (jeśli w ogóle): W młodym. A teraz poproszę adres tego, kto wymyślił to pytanie.
Czy chodziłeś na wagary: Nie przypominam sobie, więc jeśli już, to bardzo rzadko. Byłem generalnie grzeczne dziecko. Opłaciło się – mogę teraz jechać na opinii.
Chodzisz do supermarketów: Sporadycznie. Nie robię codziennych zakupów.
Czy kupujesz czasami pisma konkurencyjne: Jeszcze rzadziej niż sporadycznie. Jak wyjeżdżam na wakacje, zdarza mi się kupić coś do czytania i najczęściej jest to coś o grach.

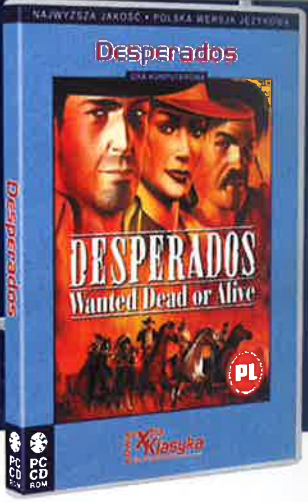
Ghost

Na jaką grę czekasz obecnie z największą niecierpliwością: Poza HL2, Stalkerem i RTCW2, to jeszcze na gierki z serii SW, czyli Battlefront, KotOR 2 i Republic Commando.
Najzabawniejsze wspomnienie z dawnych lat: Było ich dużo, zwłaszcza że staram się zapamiętywać głównie te pozytywne wspomnienia, dlatego w tej chwili nie potrafię wytypować najzabawniejszego.
Zainteresowania poza grami: Fantastyka, dobre filmy, łażenie po górach (a ostatnio niestety nie mam za dużo czasu na to), czytanie książek.
W jakim wieku byłeś, jak się pierwszy raz zakochałeś (jeśli w ogóle): Nie pamiętam, ale to było dawno temu.
Czy chodziłeś na wagary: W podstawówce rzadko (kujon) w liceum częściej, w policealnej notorycznie. :)
Chodzisz do supermarketów: Tak. Wolę zrobić raz porządne zakupy, niż codziennie dreptać do spożywczaka.
Czy kupujesz czasami pisma konkurencyjne: Mam za duże zaległości w czytaniu książek, komiksów i innych czasopism, by się jeszcze obciążać pismami konkurencji.

Nowa eXtra Klasyka

nxk.cdprojekt.info

© 2004. eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.



Marine Heavy Gunner

Gatunek: FPS
Autor: eldo
Ocena: 5
Podobne do: pierwszy lepszy shooter z akcją w Wietnamie
Wymagania: PIII 750, 128 MB RAM, Win 98/2000/ME/XP
Testowane na (i wrażenia): AMD 1400, 512 MB RAM, Win XP, GeForce 4200 (silnik Unreal i wszystko jasne)
Internet: http://www.heavygunner.com
Demo: w Sieci
Strona: 100

Od autora: Jeśli ktoś lubi niskobudżetówki, jest to jedna z ciekawszych gier tego typu. Zastanawiam się tylko, jak ktoś bardzo musi być skrzywiony psychicznie, aby lubić niskobudżetówki?

gem: Ja tam bym chętnie polubił budżetówkę. To jedyna praca, w której masz pewność częstych rewaloryzacji...
Allor: W dodatku przemęczać się nie trzeba, w końcu praca nie zając, nie ucieknie...
Mac Abra: Wietnam... Nie mówiłem? Klątwa, panie, klątwa!

Perimeter

Gatunek: RTS
Autor: gem
Ocena: 7
Podobne do: ...niczego, obawiam się. W tym jego siła i moc
Wymagania: Win 98SE/ME/2K/XP, 1GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM
Testowane na (i wrażenia): P3 2 GHz, 512 MB RAM; 128 MB VRAM (bez zarzutów)
Internet: www.codemasters.com/perimeter
Demo: DVD 10/04
Strona: 104

Od autora: Prawdziwy biały kruk gier komputerowych - strategia czasu rzeczywistego inna niż Dune 2, Command & Conquer czy Warcraft! Niestety, inność Perimeter jest zarazem jego największym atutem (bo faktycznie jest czymś nowym i świeżym), jak i najgorszym mankamentem, bo konieczność nauczenia się gatunku od nowa wcale nie musi podobać się przeciętnemu pogromcy standardowych peonów...

Mac Abra: Efektowne graficznie, nie powiem. Niecodzienne też. Wręcz miejscami udziwnione. Ale w sumie, jak już się człowiek do tej inności przyzwyczai - to całkiem, całkiem. Dla mnie, tak pomiędzy 7 i 8.
Hut: Giera, jakich mało. I raczej nie dla ludzi. Wymaga zupełnie innego myślenia i kombinowania niż wszystkie znane mi RTS-y. Autentycznie czułem się przy tym jak jakiś kosmita...
eld: Nie dla ludzi to są Simsy.
Allor: Oj, patrząc na "big brodery" i tym podobne szoły, bym się z przedmówcą nie zgodził. Co innego przedprzedmówca, ten i gada OK, i rację ma.
Czarny Iwan: Biały kruk, czarna gleba. A wiecie, że niektórzy jedzą ziemię w celach leczniczych?

Richard Burns Rally

Gatunek: symulator
Podobne do: Xpand Rally
Wymagania: Win 98/2000/ME/XP, PIII 800 MHz, 256 MB RAM, akcelerator z 32 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: Allor
Internet: http://www.richard-burnsrally.com/
Testowane na: Athlon 2000XP, GeForce 4200, 512 MB RAM (problemów z szybkością odświeżania ekranu nie stwierdzono)
Demo: brak
Strona w CDA: 068

Od autora: Gra wybitnie dla maniaków i to w pełnym tego słowa znaczeniu. Jeśli nie jesteś przygotowany na naprawdę dłuuugą znajomość (by na nowo nauczyć się jeździć) i bardzo brutalne sprowadzenie na ziemię twojego wyobrażenia o własnych umiejętnościach, lepiej sobie tę grę odpuść.

gem: 8? Za dużo. Fizyka kolizji jest z kosmosu. Wiem, że samochodami rajdowymi powinno się jeździć, a nie turlać, ale jeśli już przychodzi do tego drugiego, niech to będzie wiarygodne, pliz?
Czarny Iwan: Dałbym 9... złotych. Nie więcej.
De Tiges: Tu każdy powerslide cieszy, opanowanie hamowania lewą stopą to podstawa. Kurka... po tylu latach pierwszy sim rajdowy. Chlip...

ShellShock NAM' 67

Gatunek: shooter
Podobne do: Conflict: Vietnam
Wymagania: PIII 1,1 GHz, 256 MB RAM, 3 GB HDD, Win 98/2000/ME/XP
Akcelerator: 32 MB
Ocena: 6+
Autor recenzji: Constanty Foch
Internet: http://www.shellshockgame.com/
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM (pędziło jak Wietnamczycy pod napalmowym bombardowaniem)
Demo: brak
Strona w CDA: 072

Od autora: Mieliśmy dostać poważną, realistyczną grę opowiadającą o wojnie w Wietnamie bez tematów tabu i niedomówień. Dostaliśmy prostego, nie pozbawionego błędów shootera, który wykorzystuje okropieństwa wojny w stopniu jeszcze większym niż konkurenci.

eld: Ale lol! Tak sobie oglądałem tego ShellSchocka przez ramię Focha i tak się zastanawiałem, kiedy ktoś zrobi dobrą grę o Wietnamie? Chyba nigdy.
gem: Ile to już lat minęło od Lost Patrol... 15?
Allor: Ciągle mam muzyczkę z amigowej wersji tej gry! A nie tylko ona była (i nadal jest) doskonała.
Czarny Iwan: Gra niestety przereklamowana. Nie da się ukryć – przedobrzono z zapowiedziami. Kto je pisał, no kto?!
Mac Abra: Miało być pięknie, a wyszło jak zawsze... wietnamska klątwa... ech.
A tak liczyłem na tę grę...

Hut

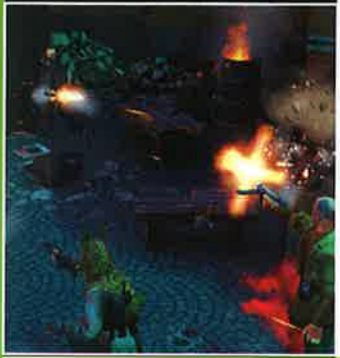
Na jaką grę czekasz obecnie z największą niecierpliwością: GTA: San Andreas, The Movies, Pirates!, Playboy: The Mansion, Evil Genius. Plus - z ciekawości głównie - wszystkie rzeczy oczywiste (m.in. HL2, Stalker).
Najzabawniejsze wspomnienie z dawnych lat: Gazowanie przez policję podczas solidarnościowych zamieszek zakończone otrzymaniem w domu pięknego strażackiego samochodu w ramach rekompensaty za przejścia. Mało zabawne, ale byłem wtedy taki szczęśliwy...
Zainteresowania poza grami: Długie nogi.
W jakim wieku byłeś, jak się pierwszy raz zakochałeś (jeśli w ogóle): W pierwszej klasie podstawówki. A potem systematycznie.
Czy chodziłeś na wagary: Tak, ale późno. Myślę, że dopiero w drugiej klasie liceum tak częściej i bez ogromnego poczucia winy. Za to z poczuciem wina...
Chodzisz do supermarketów: Jasne. Najchętniej na kacu - wtedy to bardzo surrealistyczne przeżycie. Zdarza mi się też stanąć w okolicach kas, zamknąć oczy i liczyć pik, pik, pik, pik, pik, pik, pik, pik, pik, pik...
Czy kupujesz czasami pisma konkurencyjne: Szkoda czasu i pieniędzy.

Eugeniusz Siekiera

Na jaką grę czekasz obecnie z największą niecierpliwością: Q4, H-L2 i kolejny Silent Hill.
Najzabawniejsze wspomnienie z dawnych lat: Najzabawniejszy to był cieszyński zlot pod koniec wakacji. Pozdrawiam wszystkie owady. ;)
Zainteresowania poza grami: Filozofia, literatura, film, astronomia, malarstwo.
W jakim wieku byłeś, jak się pierwszy raz zakochałeś (jeśli w ogóle): Pominę to pytanie milczeniem. :P
Czy chodziłeś na wagary: A kto nie chodził? Zdarzało się, nie raz i nie dwa.
Chodzisz do supermarketów: Unikam jak ognia.
Czy kupujesz czasami pisma konkurencyjne: Rzadko, bo rzadko, ale zdarza się.

Silent Storm: Sentinels

Gatunek: strategia turowa
Autor: gem
Ocena: 8+
Podobne do: Silent Storm, Jagged Alliance, X-COM
Wymagania: Win 98/ME/2000/XP, P2 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM
Testowane na (i wrażenia): 2 GHz, 512 MB RAM; Radeon 9800 Pro (z AA i AP – bywało słabo...)
Internet: www.nival.com/eng/sa_info.html
Demo: DVD 09/04
Strona: 092



Od autora: Niesamodzielny dodatek do Silent Storm – Magnum Opus rosyjskiego Nival Interactive (twórców, m.in. znakomitej serii Etherlords). Najbardziej znacząca różnica w stosunku do pierwowzoru to fakt, że tym razem za wszystko – najemników i leczenie, broń i naprawy, nawet przypadkowe ofiary wśród ludności cywilnej – płacisz z własnej kieszeni, co dodatkowo zbliża Silent Storm do serii Jagged Alliance. I jeszcze jedno – fizyka w Silent Stormie – wciąż najlepsza!

eld: gem, bucu, gdzieś ty schował S3? ODDAWAJ!
Mac Abra: "Podstawce" ciągle nie mogę wybaczyć panzerkleinów, co nie zmienia faktu, że grę uważam za wybitną. Stąd w dodatkowe misje, wiedząc o nim póki co tylko tyle, co przez ramię Geminiemu patrzyłem, zagram bez wątpienia.
Hut: O co chodzi z tym Silent Stormem? Od pół roku słyszę, jak połowa chłopaków z redakcji gada tylko o tym... Ej, Gem, masz tam jakiś wolny egzemplarz?
Allor: Nie ma, nie ma i to jest baaaardzo niepomyślna wiadomość, bo ileż można grać w demo??
Czarny Iwan: Widziałem przez ramię Gem.iniego, trudno w ten sposób wyrobić sobie zdanie. Fakt, chłopaki chodzą nabuzowani jak po omce.

Summer Games 2004

Gatunek: sportowa
Podobne do: Decathlon
Wymagania: Win 98/Me/2k/XP, procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 3
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: www.surfside-games.com
Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, GB RAM
Demo: jest w Sieci
Strona w CDA: 098

Od autora: Grafika jeszcze by uszła, ale gry polegające na jak najszybszym naciskaniu przycisków odeszły do lamusa już wiele, wiele lat temu.

Ghost: Tak, zwłaszcza gra pod tytułem "Redaktor CDA przed deadlinem" podupada. Już nikomu się nie chce szybko klepać w tę klawiaturę.
eld: Ostatnio odkryłem dziwną chorobę zatytułowaną "dziecko postarza o co najmniej 10 lat". Pewnie dlatego nie mam już tyle siły klepać w klawisze.
Constanty Foch: A ja grałem w Athens 2004 na PS2. Tam przynajmniej naprawdę mogłeś zatańczyć przed ekranem podczas gimnastyki artystycznej.
gem: A pamięta ktoś jeszcze Cavemen Ugh-Limpic? ;)
Allor: A pamięta ktoś Ugh? To dopiero było!
Czarny Iwan: Ugh? Gem.ini tak często się odzywa, i jeszcze uga, uga! Dziwny typ.

Total Club Manager 2005

Gatunek: menago
Autor: eldo
Ocena: 9+
Podobne do: TCM 2004
Wymagania: Win 98/2000/ME/XP, PIII 700, 128MB RAM, akcelerator 32 MB
Testowane na (i wrażenia): AMD 1400, 512MB RAM, WIN XP, GeForce 4200. Kiedy chodziła, to szybko, a zwisy spowodowane wersją "reviewable", a nie sprzętem.
Internet: www.ea.com
Demo: brak
Strona: 078

Od autora: I'm manager! No, wreszcie ktoś zdetronizował CM! Opłacało się przez kilka lat obserwować średnio udane próby EA Sports, by wreszcie w pełni delektować się tym arcydziełem. Mus dla maniaków menedżerów, choć nie tylko. W zasadzie dla każdego kibica piłki kopanej.

Qn`ik: No to się zacznie pojedynek. Lada chwila premiery kolejnego CM i Football Managera!
gem: Electronic Arts Polska prosimy o sprezentowanie jednego egzemplarza gry Pawłowi J.
Allor: A po co? Dostałby wciry nawet na najprostszym z poziomów i to prowadząc dowolnie dobry zespół.
Czarny Iwan: Wrzuciłem na kompa i... zdziwienie, nie wywaliłem po 5 minutach. Dobrze zaprojektowany manager.
Mac Abra: 9+? Czy Eld potrafi dać menedżerowi coś poniżej 9?

The Political Machine

Gatunek: strategia
Podobne do: The Corporate Machine
Wymagania: 600 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB VRAM, 240 MB HD, Windows 2K/XP
Ocena: 7
Autor recenzji: Hut
Internet: http://www.politicalmachine.com/
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM, łącze 2 MB (bez zarzutu – przecież to tylko kolorowy arkusz kalkulacyjny)
Demo: na CD i DVD
Strona w CDA: 094

Od autora: Symulacja prezydenckiej kampanii w USA – odrobinę uproszczona (w końcu to tylko gra!), z przymrużeniem oka, ale mimo tego całkiem wciągająca i wcale nie prosta. Jeśli chciałbyś widzieć na fotelu prezydenta Kerry'ego, albo nawet Schwarzeneggera – zagraj.

Mac Abra: Nie przepadam za polityką i wszystkim, co się z nią wiąże. Ale choćby dlatego spróbuję sił w tej grze – aby sprawdzić, czy mogę skutecznie zrobić ludziom wodę z mózgów. No i w końcu jakąś łapówkę może wezmę...
Qn`Ik: Gra ciekawa, choć raczej dla Amerykanów. No i bardzo szybko (zaraz po wyborach) tematyka przestanie być aktualna.
Allor: Ale teraz jak najbardziej na czasie. Gra jest zresztą całkiem niezłym powodem, by się z ichnim systemem głosowania zaznajomić, bo bardziej udziwniony już chyba być nie może.
Ghost: A pojawiają się w tej grze jakieś stażystki?
eld: Zaraz gem się spyta o stażystów. ;)
gem: Jeśli stażystki miałyby wyglądać jak Monica L. – kto wie, czy nie...

gem

Na jaką grę czekasz obecnie z największą niecierpliwością: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords!
Najzabawniejsze wspomnienie z dawnych lat: W znaczeniu 'fun' czy 'funny'? Zresztą - już wkrótce na rynku pojawi się moja autobiografia "Pół wieku pisania o grach komputerowych" - tam znajdziecie wszystko. I więcej! ;)
Zainteresowania poza grami: Książki. I książki. Oraz książki. Przede wszystkim jednak - K.
W jakim wieku byłeś, jak się pierwszy raz zakochałeś (jeśli w ogóle): W zerówce ma się lat... 6? Ale nigdy nie zapomnę blasku tych cudownych brązowych oczu i zapachu imienia Natalia...
Czy chodziłeś na wagary: Naturalnie. Pierwszy raz zwiałem w drugiej klasie podstawówki, bo nie odrobiłem ćwiczeń ze Środowiska. W ogólniaku geografię i matematykę spędzaliśmy regularnie na ławeczce na dziedzińcu szkolnym...
Chodzisz do supermarketów: Po lody waniliowo-czekoladowe z migdałami kupowane w ilościach hurtowych... mniam! Aha, chodzę tylko i wyłącznie w niedzielę. :P
Czy kupujesz czasami pisma konkurencyjne: Znaczy się: gry komputerowe? W tym wieku? No dajcie spokój!...

Smuggler

Na jaką grę czekasz obecnie z największą niecierpliwością: Jak chyba wszyscy: na HL2 i Stalkera.
Najzabawniejsze wspomnienie z dawnych lat: Było całe mnóstwo. Aż trudno coś wybrać. Z tych "zabawniejszych inaczej" to moment, gdy wróciłem BARDZO szczęśliwy do domu (nie pytajcie, czemu) - i w pięć minut później listonosz przyniósł mi "bilet" do wojska. Do łez się uśmiałem. :P
Zainteresowania poza grami: Jak to powiedział Blaise Pascal "lepiej wiedzieć trochę o wszystkim niż wszystko o jednym". Zatem interesuję się mnóstwem rzeczy.
W jakim wieku byłeś, jak się pierwszy raz zakochałeś (jeśli w ogóle): Miałem 7 lat, a ona miała warkocze. I ta nadobna szparka po mlecznych zębach z przodu... ech, kupowałem jej lizaki... Mariolo, co ty teraz porabiasz? [chlip]
Czy chodziłeś na wagary: To niewychowawcze - ale i owszem. Chodziłem. A czy ktoś nie chodził? Ściągałem! Wynosiłem kredę, rzucałem w kumpli ścierką. No, wyznałem wszystkie grzechy...
Chodzisz do supermarketów: Jasne, a dlaczego nie? Mieszkam obok jednego (fakt, że miernie zaopatrzony).
Czy kupujesz czasami pisma konkurencyjne: Tylko wtedy, gdy dadzą naprawdę dobrą grę. A bez urazy - za często się im to nie zdarza... W zeszłym roku kupiłem konkurencję trzy razy.

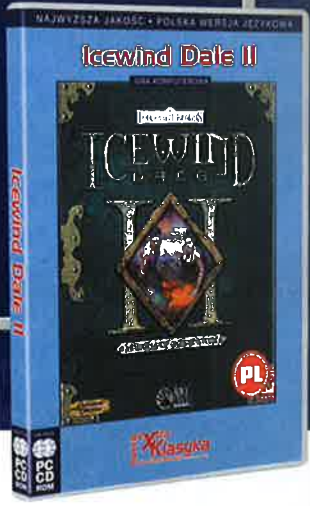
de Tiges

Na jaką grę czekasz obecnie z największą niecierpliwością: Transport Tycoon Grand Prix Torment World of Soccer.
Najzabawniejsze wspomnienie z dawnych lat: Yyyy... idę z babcią po cmentarzu, a ta: o... tego znałam, ten się ożenił z tą... o, ten tu mieszkał!!!...
Zainteresowania poza grami: Motoryzacja, muzyka, sport.
W jakim wieku byłeś, jak się pierwszy raz zakochałeś (jeśli w ogóle): Tak naprawdę to jakieś 12 lat...
Czy chodziłeś na wagary: Rzadko, ale się zdarzało.
Chodzisz do supermarketów: Czasem. Głównie po pieluchy dla Maksymiliana.
Czy kupujesz czasami pisma konkurencyjne: Nie kupuję.

EGM

Na jaką grę czekasz obecnie z największą niecierpliwością: Na drugą część Najdłuższej Podróży.
Najzabawniejsze wspomnienie z dawnych lat: Hm... Było ich kilka, ale w większości absolutnie nie nadają się do tego, by o nich opowiadać. Najmniej drastyczny był widok dziadka, który wkręcił sobie brodę w wyżymaczkę przy praniu.
Zainteresowania poza grami: Szeroko pojęta literatura, muzyka lat 60, historia, majsterkowanie przy rozmaitych mechanizmach (im starszy, tym lepiej).
W jakim wieku byłeś, jak się pierwszy raz zakochałeś (jeśli w ogóle): Bo ja wiem? Dawno to było i nie jestem pewien, czy stan cielęcego zauroczenia można nazwać zakochaniem. Powiedzmy, że miałem z 12 lat.
Czy chodziłeś na wagary: Kilkakrotnie mi się zdarzyło, ale robiłem to raczej dla szpanu. Ja wiem, że to brutalne i zdumiewające wyznanie dla wielu czytelników, ale naprawdę lubiłem chodzić do szkoły (co prawda, moja szkoła - I LO w Wałbrzychu - wtedy jeszcze dawała się lubić!).
Chodzisz do supermarketów: Owszem, dla oszczędności czasu (nie pieniędzy! ale podobno czas to pieniądz).
Czy kupujesz czasami pisma konkurencyjne: W życiu!

NAJLEPSZE TYTUŁY! NAJTANIEJ!



nxk.cdprojekt.info

© 2004. eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Tiger Woods PGA Tour 2005

Gatunek: sportowa
Podobne do: Tiger Woods PGA Tour 2004
Wymagania: 800 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB VRAM, 1,5 GB HD, Windows 2K/XP
Ocena: 9
Autor recenzji: Hut Sędzimir
Internet: http://www.easports.com/
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM, łącze 2Mb (fruwało jak piłeczki uderzane przez Tigera)
Demo: brak
Strona w CDA: 106

Od autora: Seria Tiger Woods PGA Tour to od lat najlepszy golf na komputery osobiste i konsole. Nowa seria utrzymuje tę dobrą passę i – aby nie zepsuć za dużo – wprowadza tylko niewielkie zmiany. Dla fanów wirtualnego golfa to gra na "dychę", my wystawiamy 9 – no, bo kto przy zdrowych zmysłach grałby w golfa na kompie?

Czarny Iwan: Ja! A co!
Qn`ik: Powiedział: przy zdrowych. Zabierz ten kij i przestań wreszcie kopać ten dołek na monitorze.
eld: Mam dobrą i złą wiadomość. Woodsowi ostatnio podobno idzie nie najlepiej, więc gra może zmieni nazwę. Zła wiadomość to taka, że zawodowym golfistą ma zamiar zostać Mateusz Kusznierewicz.
gem: Oraz Smuggler. Stać go na to.
Allor: Poza tym ma na tyle duży ogródek, że sobie od razu dwa pola wybuduje.

Transport Giant

Gatunek: tycoon
Podobne do: Transport Tycoon, Railroad Tycoon
Wymagania: Pentium 3-500, 64 MB RAM, karta z 32 MB RAM, Win 98/Me/2000/XP
Ocena: 7
Autor recenzji: Allor
Internet: www.transportgiant.com
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM, łącze 2 MB (problemów z szybkością nie zanotowano)
Demo: CD i DVD 09/04
Strona w CDA: 090

Od autora: Nie jest to rewolucja, ale – pod warunkiem że się go spatchuje – Transport Giant to najfajniejszy tycoon, jaki można obecnie spotkać w sklepach. Niezła grafika, kupa pojazdów, ale przede wszystkim to coś, co sprawia, że trudno się od monitora oderwać. Miłośnikom tycoonowatych gier ekonomicznych szczerze polecam!

De Tiges: Grafika przyjemna. Tylko dlaczego wróciłem do stareńkiego Transport Tycoona De Luxe? Czyżby przez sterowanie?
Hut: Kurczę, niby wszystko OK, ale mogliby wymyślić wreszcie coś nowego w tej branży. Nie wiem, no... Tycoona redakcji magazynu o grach?
eld: No i niby co byś robił? „Paczał" przez 8 godzin, jak Czarny Iwan śpi za biurkiem?
gem: Albo dumaczył przez telefon dziewczynom, czemu tak często mylą mu się imiona?
Mac Abra: Złożone i dobre.

Wings of War

Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: Wings Of Honour
Wymagania: 1 GHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB VRAM, 1,1 GB HD, Windows 2K/XP
Ocena: 7
Autor recenzji: Constanty von Foch
Internet: www.gathering.com/wingsofwar/
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM, łącze 2 MB (fruwało jak piechur do sławojki... że co?)
Demo: w Sieci
Strona w CDA: 080

Od autora: Zręcznościówka, ale fajna. Latanie dwupłatowcami z I wojny światowej daje dużo frajdy, szczególnie w trybie multiplayer, który naprawdę wciąąąąąąąąga. Mocne przekłamania w realizmie mogą zrazić fanów symulacji, ale każdy, kto chce sobie po prostu polatać i postrzelać i nie przejmować się ziemią i fabrycznymi kominami na torze lotu, będzie Wings of War usatysfakcjonowany.

Mac Abra: Łezka mi się w oku zakręciła. Bo ja uwielbiam zręcznościowe symulatory z okresu I wojny, a Wings na Amidze wspominam co najmniej raz w tygodniu (dokładnie 300 zestrzeleń na koniec wojny! I z dziesięć razy sam lądowałem w kapuście). A ta gra ma coś z owych klimatów. Jeśli zatem kochasz Wings – zagraj w Wings of War.
Qn`Ik: Bardzo przyjemna zręcznościówka. Lata się bardzo przyjemnie, nawet korzystając z klawiatury.
Ghost: Tylko nie wolno zbyt nisko przelatywać nad Qnikami, bo te się łatwo płoszą. ;)
eld: Eeeee tam, ja i tak wolę Blue Maksa. ;)
gem: Że nie wspomnę Red Barona (i Wings of Fury)...
Allor: Głupoty gadacie, Wings było najlepsze!
Czarny Iwan: A Wings. Też było fajne. :)

Worms Forts: Under Siege

Gatunek: strategia
Autor: eldo
Ocena: 6+
Podobne do: Worms 3D
Wymagania: PIII 800, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Win 8SE/Me/2000/XP
Testowane na (i wrażenia): AMD 1400, 512MB RAM, WIN XP, GeForce 4200 (keine problem)
Internet: http://www.wormsforts.com
Demo: DVD 10/04
Strona: 084

Od autora: Nowe Wormsy rozczarowały mnie tak samo jak te 3D. Może nawet bardziej, bo zapowiadano wodotryski, a gra jest nudna. A może po prostu wyrosłem z Robali? W końcu to nie ET. ;)

Qn`Ik: Zapowiadano masę zmian, tymczasem tak naprawdę i tak wszystko wygląda i działa podobnie. Już bardziej podobały mi się Worms 3D.
gem: A ja sobie w to pograłem z przyjemnością.
Allor: Jakbym hodował robale na oknie, też bym pewnie z radością się w nie wcielił. :P

Pepin Krootki

Na jaką grę czekasz obecnie z największą niecierpliwością: Rome Total War.
Najzabawniejsze wspomnienie z dawnych lat: Sporo tego było. Niezły numer wykręciłem, gdy czytałem po raz pierwszy „Krzyżaków" i dopiero po jakichś 150 stronach zorientowałem się, że zacząłem od drugiego tomu. ;)
Zainteresowania poza grami: SM (stosunki międzynarodowe ma się rozumieć, a kto pomyślał inaczej, ten świnka;), historia, sport na świeżym powietrzu (bieganie, taiji).
W jakim wieku byłeś, jak się pierwszy raz zakochałeś (jeśli w ogóle): W wieku szkolnym.
Czy chodziłeś na wagary: Cóż, raz mi się zdarzyło. Do dziś żałuję, mam wyrzuty sumienia i nocne koszmary... byłem młody i nieroztropny... nie mogę przestać o tym myśleć. Ach, gdyby tak móc cofnąć czas. ;)))
Chodzisz do supermarketów: W wyjątkowych okolicznościach, niemniej staram się nie robić w nich większych zakupów.
Czy kupujesz czasami pisma konkurencyjne: Nie rozumiem pytania... Przecież jesteśmy bezkonkurencyjni!

- PRODUCENT: PANDEMIC STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

ALLOR | SIERŻANT I PRZYJACIELE W REALISTYCZNYM WYDANIU TAKTYCZNYM.

Wojny wygrywane są przez dzielnych pilotów, niesamowitych komandosów i przebiegłych generałów wysyłających bezimiennych chłopców do boju. W grach to normalka. Chyba że komuś się odwidzi i gracz - jak tutaj - dostanie pod opiekę takich właśnie chłopców.

FULL SPECTRUM WARRIOR

Dwa numery temu FSW było jednym z tematów numeru - by się zbytnio nie powtarzać, pozwolę sobie na okrojenie informacji wstępnych do niezbędnego minimum. W telegraficznym skrócie: gra powstawała na zamówienie armii USA na konsolę PS2. Po przejściach Sony z rządem (w ich efekcie Sony nie chciało mieć z armią nic wspólnego) zmieniono barwy klubowe z czarno-niebieskich na czarno-zielone, a podstawowym systemem stał się microsoftowy Xbox. Gra ukazała się na tę konsolę na początku czerwca bieżącego roku (oczywiście nie w Polsce, gdzie oficjalnie takie coś jak Xbox nie istnieje) i zebrała całkiem niezłe oceny. Wprawdzie nie wszędzie, ale jest to tytuł na tyle innowacyjny, że nie każdemu musi do gustu przypaść. A przynajmniej nie od razu.

Sierżant i jego chłopcy

Trzeba jednak uczciwie przyznać, że początek może być dla niektórych nieco przyciężki. Czy chcemy, czy nie - lądujemy na kursie powtórkowym (tak rozwiązano tutorial od strony fabularnej), bo bez tego kampanii rozpocząć nie można. Ma to uzasadnienie, bo sterowanie w tej grze jest... owszem, bardzo wygodne, ale najpierw trzeba je sobie przećwiczyć. Tak się bowiem składa, że choć klawisze WSAD oraz myszka są w tej grze wykorzystywane, jednak wcale nie do bezpośredniego chodzenia i strzelania, a wydawania rozkazów.

Mimo że w grze dostajemy pod rozkazy ośmiu żołnierzy (nie licząc trafiających się od czasu do czasu gościnnych występów dodatkowych oddziałów), w zasadzie bezpośrednio nie kierujemy żadnym z nich. Jedyny wyjątek to rzucanie granatów oraz strzelanie z granatnika - tylko w tych dwóch przypadkach celownik oddawany jest we władanie naszej myszy. We wszystkich pozostałych rola gracza ogranicza się jedynie do wydawania rozkazów. **Idźcie tutaj, strzelajcie tam, patrzcie siam - to w zasadzie wszystko, czego się od nas oczekuje.**

Sir, yes sir!

Tak, w praktyce znaczy to między innymi to, że nie mamy celownika, że nikogo nie poszatkujemy z SAW-a ani nie będziemy się mogli pobawić w snajpera z M4. Ba, nie ma także co liczyć na strafe'owanie czy własnoręczne poprowadzenie szarży. Pomijam już to, jakby się ona skończyła (ale jakby ktoś chciał wiedzieć, służę rozwiązaniem tej zagadki - w plastykowych workach) - po prostu coś takiego nie jest tutaj możliwe. Da się jedynie wskazać kierowanej w danej chwili drużynie miejsce, do którego ma się ruszyć.

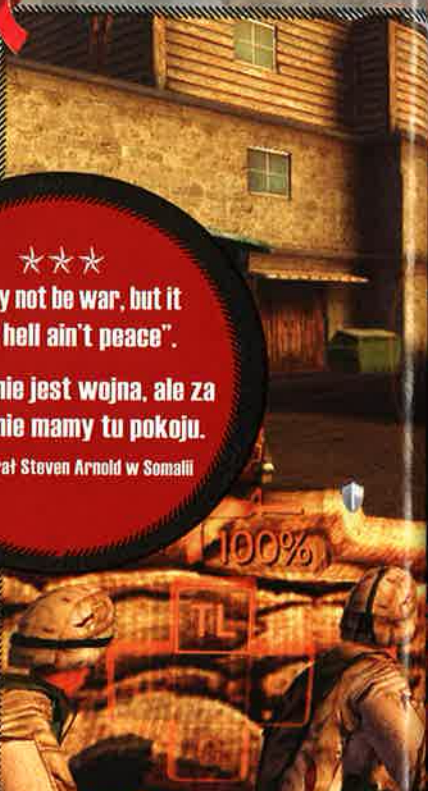
Uprzedzam jednak wszelkie pytania, pomidory, jęki zawodu i zgniłe jaja - nie dość, że takie sterowanie daje bardzo duże możliwości (rozkaz ukrycia za murkiem czy rogiem wydaje się wręcz banalnie), to jeszcze nie zmniejsza ani tempa gry, ani towarzyszącego temu wszystkiego napięcia. Non stop mamy tu do czynienia z czasem rzeczywistym i nikt nie będzie czekał, aż łaskawie się w tym wszystkim połapiemy i zechcemy wydać rozkaz. To my musimy się nauczyć odpowiednio szybko reagować na zmieniającą się sytuację - inaczej co to będzie z nas za sierżant?

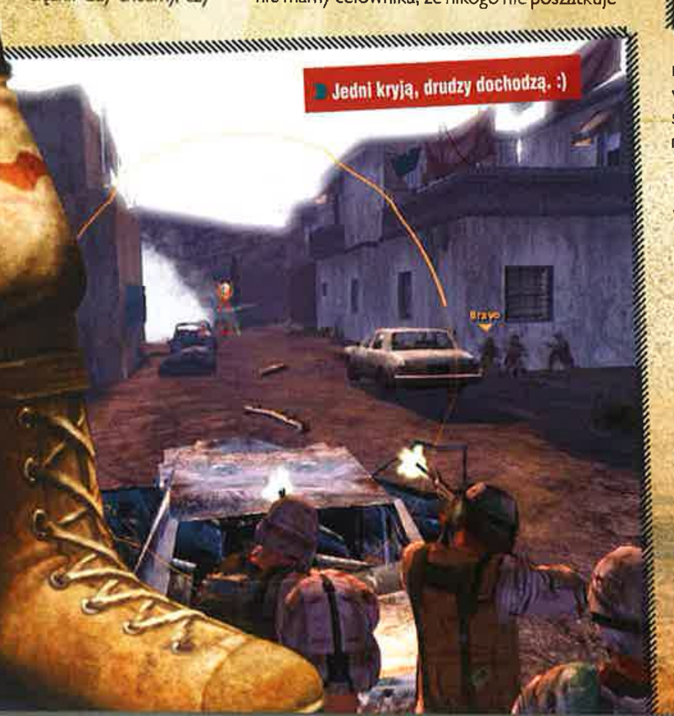
★★★

"It may not be war, but it sure as hell ain't peace".

Może to nie jest wojna, ale za cholerę nie mamy tu pokoju.

generał Steven Arnold w Somalii





Jedni kryją, drudzy dochodzą. :)

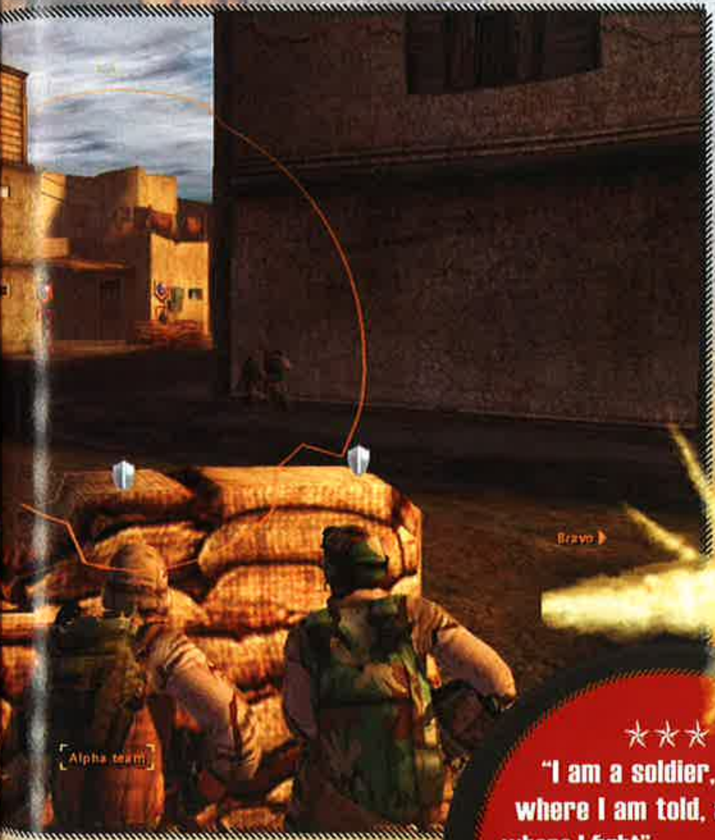
FULL SPECTRUM WARRIOR

TERAZ 6 NOWYCH GIER W SERII!

nxk.cdprojekt.info

© 2004. eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Ale by wyjaśnić sobie sprawę tego „sierżanta". Choć wersja wojskowa przygotowana została właśnie dla tych miło wrzeszczących osobników, ani w niej, ani w cywilnym FSW nie wcielamy się wcale w żadnego konkretnego zielonego krzykacza. Ba, w ogóle nie jesteśmy nikim rzeczywistym! Graczowi dostaje się bowiem fucha sierżanta-ducha, który niby wszędzie za wybraną drużyną podąża, ale choć standardowo przypisany jest do jej dowódcy, równie dobrze może się „wcielić" w dowolnego innego członka teamu - wystarczy nacisnąć jeden klawisz. Nasz duch potrafi się także bardzo szybko przenosić pomiędzy oddanymi nam pod komendę drużynami, ale na tym niestety jego „moce" się kończą. Nie może się ani samodzielnie przemieszczać (co oznacza, że teren możemy obserwować jedynie z pozycji dowolnego z oddanych nam pod komendę żołnierzy), ani widzieć przez ściany, ani tym bardziej nikogo straszyć, więc za tajną broń robić nie może.



Ducha sierżanta widzę, jak mamę kocham!

★★★

"I am a soldier, I fight where I am told, and I win where I fight".

Jestem żołnierzem, walczę, gdzie mi każą i wygrywam, gdzie walczę.

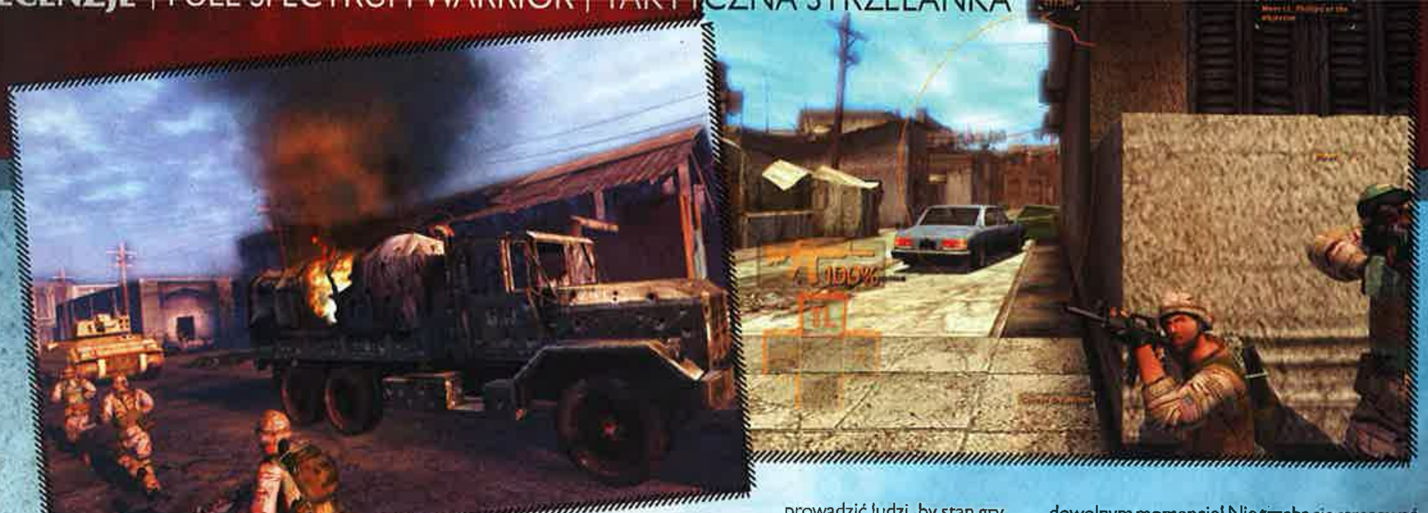
generał George Patton, Jr

Jesteśmy w centrum walki, sir!

W dodatku - mimo że nasz duch może sobie oglądać otoczenie z punktu widzenia dowolnego żołnierza - nie robi tego z jego oczu, a w typowym widoku TPP. Dzięki temu zobaczymy wprawdzie nieco więcej, niż kiedy byśmy patrzyli stricte oczami, ale nie to jest najważniejsze. Jako że kamera obserwuje naszych ludzi z pewnej (fakt, że niedużej) odległości, można mieć uzasadnione obawy co do intensywności doznań towarzyszących walce. Nie ma się jednak czego obawiać!

Gdy nasi stoją w miejscu, kamera jest bardzo blisko nich, tak więc wszelkie strzały czy wybuchy dotyczą nas niemalże osobiście. A choć w trakcie przemieszczania się z jednego miejsca w drugie kamera zostaje nieco z tyłu, jednocześnie zaczyna bardzo sugestywnie telepać się na boki, tak jakby ktoś ją trzymał i biegł tuż za naszymi chłopcami! Efekt nie jest wprawdzie nowy, ale w FSW rozwiązano to po mistrzowsku - nawet jako niematerialny duch gracz czuje, jakby znajdował się w centrum akcji!

Z kamerą i ogólnie obserwowaniem pola walki związany jest zresztą jeszcze jeden fajny motyw. Otóż, gdy któryś z naszych podopiecznych zostanie trafiony, kamera od razu leci w to miejsce, by pokazać nam całe zdarzenie w zwolnionym tempie. Fakt, że jesteśmy już wtedy tylko biernym obserwatorem patrzącym na ten przykład, co robi z czteroosobową



drużyną celnie wystrzelony pocisk z radzieckiego RPG-7, ale... cóż, taki widok działa po prostu na wyobraźnię, tym bardziej że za fizykę odpowiada dobrze znany Havok, a więc i wpływ wybuchającego granatu na ludzkie ciało wygląda aż nadto realistycznie...

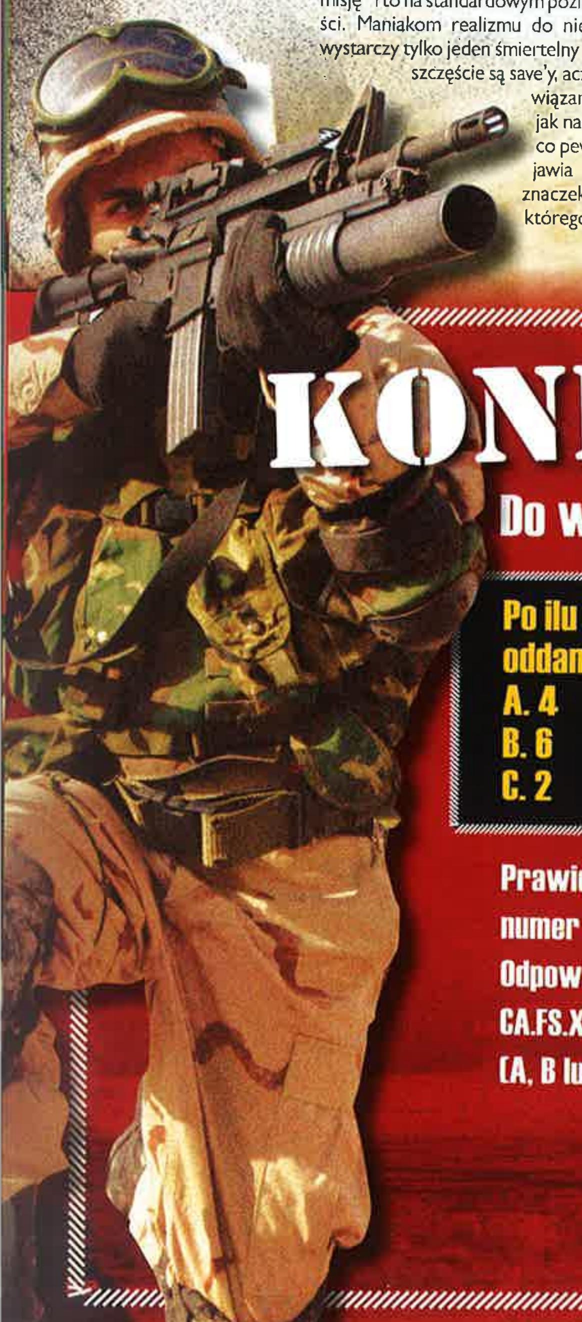
Można to zobaczyć jeszcze raz, sir?

No dobra, moi ludzie polegli, co dalej? Pozwolę sobie przypomnieć, że śmierć więcej niż jednego członka drużyny automatycznie kończy misję - i to na standardowym poziomie trudności. Maniakom realizmu do niepowodzenia wystarczy tylko jeden śmiertelny wypadek. Na szczęście są save'y, aczkolwiek rozwiązane tak samo jak na konsoli, czyli co pewien czas pojawia się magiczny znaczek, w pobliże którego trzeba doprowadzić ludzi, by stan gry zapisał się na dysku. Co oczywiście oznacza, że o save'ie w dowolnym momencie można zapomnieć...

Ale zanim grę (z recenzentem przy okazji) ukamienujecie, szybciutko przytoczę bardzo dobry argument na jej obronę. Otóż, poza stanami gry jest tu jeszcze coś takiego jak powtórka. A tę można już zapisać w dowolnym momencie, zresztą standardowo i tak się zapisuje - tyle że w pamięci RAM. Zatem przy wyjściu z gry wypada utrwalić jej stan na dysku tak, by go nie stracić. Największa jej zaleta jednak kryje się w opcji wczytania powtórki. Zazwyczaj jest bowiem tak, że takiego „ripleja" można sobie jedynie obejrzeć, co najwyżej go przewijając lub zmieniając tempo. W FSW jest to również możliwe, choć niestety nie mamy pełnej swobody - powtórkę można tylko zatrzymać, oglądać w zwykłym tempie, w przyspieszonym oraz... w dowolnym momencie przejąć sterowanie ludźmi!
A to jest jeszcze lepsze rozwiązanie niż save w dowolnym momencie! Nie trzeba się stresować robieniem quick save'a co parędziesiąt sekund, bo jeśli już zginiemy (a ginie się tu niestety - jeśli popełnimy oczywisty błąd - baaaardzo szybko!), wystarczy tylko wybrać odpowiednią opcję, przewinąć misję na podglądzie do interesującego nas miejsca, a parędziesiąt sekund przed niefortunnym wydarzeniem przejąć ster i „nieco" historię zmienić. Fakt, że nie działa to idealnie, że przydałaby się możliwość dowolnego przewijania zapisu za pomocą myszy - bo gdy zginęliśmy pod koniec którejś, przewinięcie powtórki nawet na szybkim podglądzie trochę trwa (nawet jeśli nie wyjdzie żaden poprawiający to patch i tak nie jest to problem).

Realizm, sir!

Choć gra jest realistyczna, a jej pierwowzór powstał na zamówienie armii, w wersji cywilnej wprowadzono parę całkiem przydatnych modyfikacji (aby nie było - na najwyższym poziomie trudności gra zachowuje się niemal jak produkt dla wojska i o taryfie ulgowej można zapomnieć). Rozbudowano tu - na przykład - HUD,



KONKURS SMS!

Do wygrania 15 gier Full Spectrum Warrior!

Po ilu żołnierzy liczą teamy alfa i bravo oddane nam pod komendę?

A. 4
B. 6
C. 2

Prawidłową odpowiedź prześlij smsem pod numer 7164!

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.FS.X, gdzie X oznacza prawidłową odpowiedź (A, B lub C).

Koszt wysłania smsa to 1 zł netto i 1,22 zł brutto.
Odpowiedź można także wysłać na kartce pocztowej pod adres: Wydawnictwo Bauer , ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław, z dopiskiem „Full Spectrum"

Regulamin konkursu dostępny na www.cdaction.com.pl i w siedzibie redakcji.
Na odpowiedzi czekamy do 2 listopada 2004 roku.

ODLOTOWY KONKURS!

eXtra Klasyka

www.cdprojekt.info

© 2004. eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

dzięki czemu widać, kto znajduje się za osłoną czy kogo nasi związali ogniem. Poza tym nie istnieje coś takiego jak zbłąkane kule. Jeśli tylko ktoś znajduje się za osłoną, nawet jeśli delikatnie się wychyli, nic mu nagle do łba nie strzeli. Zawodnicy znajdujący się za położonymi naprzeciw siebie stałymi osłonami (bo są też osłony „tymczasowe", które pod wpływem ognia tracą integralność i np. z sofy zmieniają się w stertę drzazg) mogą w siebie strzelać do usranej... znaczy się do końca amunicji, a i tak nikt nikogo nie trafi. No, chyba że ktoś rzuci granat bądź użyje granatnika, ale jeśli chodzi o zwykłe guny, obie strony będą 100% bezpieczne.

Z pozostałych uproszczeń warto jeszcze wspomnieć o ilości amunicji, której w standardowym trybie mamy całkiem sporo (ale i tak przy prowadzeniu ognia zaporowego kończy się ona w zastraszająco szybkim tempie - a zabrać jej wrogom nie można), a także o ranach. Bo choć nikt paska życia nie ma, a jeden celny strzał może zakończyć naszą przygodę w Zegistanie, jednak dopiero na najwyższym poziomie jeden pocisk wystarczy do wyeliminowania naszego żołnierza z akcji. Standardowo jedna przypadkowa kulka kończy się tylko krzykiem trafionego, ale mimo to może on iść dalej (choć jeśli naprawdę coś sknocimy, jeden gościu z kałaszem wytnie nam w sekundę całą drużynę, nawet na najprostszym poziomie).

A skoro już przy pociskach jesteśmy, warto napisać słówko o granatach. Traktujcie je jak skarby! Ratują rzyć w sytuacjach, w których nic innego nie działa, ale ma się ich tak mało, że powinno się ich używać jedynie w ostateczności, gdy naprawdę nie ma już innego wyjścia.

Melduję wady, sir!

Poza wspomnianą już niemożnością swobodnego przewijania powtórek przyczepić można się tylko do liniowości gry. Wrogowie zrobieni są na skryptach i choć zachowują się wystarczająco realistycznie, oznacza to niestety, że za każdym razem misja będzie przebiegała w zasadzie tak samo. I nie można temu zaradzić, wypróbowując inne sposoby podejścia do problemu, bo te rzadko kiedy istnieją. Mimo całej wojskowej otoczki, FSW można by bowiem przyrównać do gry logicznej: misje składają się z iluś tam problemów taktycznych, które musimy rozwiązać. A gdy jakieś rozwiązanie poznamy, trudno się potem fascynować, gdy za drugim razem gramy już z pamięci. Nawet z dwoma dodatkowymi misjami (w porównaniu do wersji konsolowej) całość można ukończyć w dwadzieścia parę godzin, problem to jak najbardziej realny.

Teraz juz wiadomo, czemu w Wąchocku domy nie mają rogów.

★★★

"I learned that good judgement comes from experience and that experience grows out of mistakes".

Nauczyłem się, że umiejętność dobrej oceny sytuacji przychodzi wraz z doświadczeniem, a doświadczenie z popełnianych błędów.

generał Omar N. Bradley

Tym bardziej że multi - choć istnieje - ogranicza się jedynie do trybu kooperatywnego na dokładnie tych samych misjach co w singlu. Jest to fajne, gdy przechodzimy grę po raz pierwszy - wtedy twój kumpel dostaje jedną drużynę, ty drugą i musicie tak ze sobą współpracować, aby nie wrócić do domu w plastykowych workach. Zabawa fajna - niestety jeśli obydwaj macie już grę za sobą, zbyt wiele przyjemności wam to nie przyniesie. Gdyby były jakieś inne misje lub gdyby druga osoba mogła kierować tymi złymi... Ale to niestety śpiewka przyszłości, o ile FSW 2 powstanie (co jednak wydaje się pewne, bo i recenzje są przychylne, i sprzedaż nie najgorsza).

Proszę o radę, sir!

Jeśli tylko interesujesz się tematyką wojskową, lubisz wyzwania (ale bez wcześniejszego planowania całej misji!), a „Helikopter w ogniu" to dla ciebie ideał filmu wojennego - Full Spectrum Warrior to gra dla ciebie! Mogłaby być wprawdzie nieco dłuższa, mogłaby mieć jakieś lepsze multi i sprawniej działające powtórki, ale... w chwili obecnej i tak nie ma dlań konkurencji. A że wysysa i przykuwa, nie może być innej rekomendacji niż ta - grać!

Zalet jest zresztą znacznie więcej, z klimatem i adrenaliną na czele. **|CDA|**

Przejście zabezpieczone, Sir!

9

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	8
AUDIO	9

WERDYKT

- ⊕ żywi żołnierze
- ⊕ dobrze pomyślany trening
- ⊕ świetne powtórki i praca kamery
- ⊕ sensowny poziom trudności
- ⊕ niezły wygląd

- ⊖ powtórek nie można swobodnie przewijać
- ⊖ nie można pominąć treningu
- ⊖ za każdym razem jest tak samo

PRODUCENT: ARC SYSTEM WORKS
DYSTRYBUTOR: SAMMY

WWW.SAMMYSTUDIOS.COM/GAMES/GGX2

WIN 98/ME/OO/XP
PROCESOR: PIII 700 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

CZARNY IWAN | TYLKO DWA WYMIARY, ALE PASUJE NA KAŻDEGO

Efektowne walki w powietrzu. Neo byłby zawstydzony.

Guilty Gear XX

The Midnight Carnival Reload

Wielki pochód bijatyk 3D w stylu Virtua Fightera czy Tekkena zepchnął klasyczne 2D na drugi plan. Właściwie trudno się temu dziwić, bo niegdysiejsze potęgi w stylu Mortal Kombata czy Street Fightera mają wiernych wyznawców jedynie wśród zatwardziałych fanów tych gier. Świeża krew - nowi gracze uruchamiali takiego prehistoryka i po 5 minutach żegnali się z nim bez żalu.

Niska rozdzielczość, postacie jak kukiełki z przedszkolnego teatrzyku dla dzieci. Przecież nie po to kupował sobie człowiek megawypaśny komputer z wodotryskami i kolorowo migającymi diodami, by na tym cudzie techniki oglądać teraz gierki po dziadku. Wydawałoby się, że dwuwymiarowe naparzanki umrą spokojnie śmiercią naturalną. Będą dogorywać na dnie zakurzonych szuflad i jako podstawki pod piwo.

Odpór tej niepomyślnej wizji dali jak zwykle skośnoocy panowie z Kraju Kwitnącej Wiśni. Przyznacie, że dorośli faceci, którzy czytają komiksowe historyjki o przygodach 10-letnich dziewczynek, muszą mieć fantazję. I mają. Udowodnili to, **zlepiając mangowe klimaty i porządne mordobicie w grze Guilty Gear XX The Midnight Carnival Reload.**

Nie jest to nasze pierwsze spotkanie z GG. Na PC mieliśmy już Guilty Gear X (swoją drogą, sequel jeszcze wcześniejszej gry). Szczęśliwi posiadacze konsoli mieli przynajmniej dwa razy tyle gier z Guilty Gear w tytule, ale nie będziemy narzekać. Ważne, że najlepszy w tej chwili, dwuwymiarowy tytuł z rodziny bijatyk trafia również na blaszaka. Dla przypomnienia tylko dodam, że Guilty Gear to genetycznie ulepszeni ludzie - coś jakby ekipa X-Men. Każda postać ma własne niepowtarzalne uzbrojenie, moce, techniki. W Guilty Gear X mieliśmy do dyspozycji 16 wojowników i 4 tryby: arcade, survival, versus oraz trening. W nowym GGXX dokoptowano kolejnych czterech bohaterów, a także dodatkowe opcje gry. Nowe twarzyczki znajdziecie w ramce gdzieś obok, o ile przebiją się przez proces przetwarzania i wieloetapowej korekty. Co zaś się tyczy trybików, zrobiło się

GUILTY GEAR XX...

Nowe postacie w grze

I-NO

Hobby: rozrywka w każdej formie, kodowanie gier, wkurzanie ludzi.

I-NO po walce lubi zerwać z siebie wściekle czerwoną kurtkę (pod którą nie nosi innej odzieży). Niestety, odwraca się przy tym tyłem, więc radości jest w sumie niewiele. I-NO to artystka, która ma świetnie opanowaną grę na gitarze i walkę w powietrzu. W jej technikach przeważają ostre rify, które generują elektryczne iskry. Potrafi też wykorzystać ciężar gitary, którą wali wściekle jak młotem. Dusi też swe ofiary gitarową struną i demoluje przeciwników mikrofonem (nie wiem, skąd go wyciąga!).

Slayer

Hobby: haiku, walka, podkradanie się do ofiar.

Slayer jest byłym przywódcą organizacji zabójców i wampirem. Dzięki swoim mocom Nosferatu, jest niezwykle niebezpieczny. Potrafi przywołać stado krwiożerczych nietoperzy, teleportować się, błyskawicznie wpijać w szyję ofiary. Slayer jest wiecznie spragniony, więc dosłownie dąży do zwycięstwa po trupach (osuszając z krwi wrogów).

Zappa

Hobby: pisanie pamiętnika, szukanie przyjaciół.

To przypadek opętania przez duchy, ingerencji istot z innego wymiaru. W związku z tym Zappa właściwie nie stosuje podstawowych technik walki. Kiedy jest w transie, budzą się demony, które go trawią, ale i bronią. Te niepojęte moce mają niszczycielską siłę. Zappa wydaje się bezbronny, zwisa zwiotczały przez całą walkę, ale to tylko pozory. Potężne duchy wydobywają się z niego chmarami, w najróżniejszych formach. Zappa jest nieprzewidywalny, dlatego wyjątkowo niebezpieczny.

Bridget

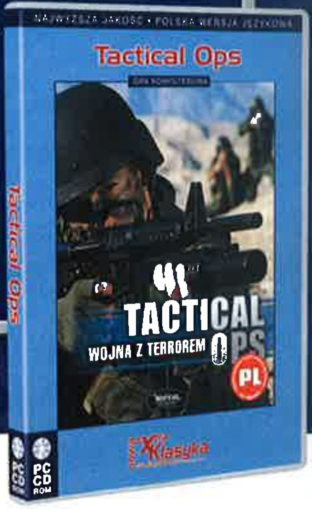
Hobby: yo-yo, pracuje ukradkiem nad tym, aby być bardziej męskim, drzemka.

Pewne pogłoski wskazują, że Bridget jest w rzeczywistości synem bogatego arystokraty! (Nie śmiejcie się, to nie ja wymyślam te historie rodem z brazylijskiej telenoweli.) :) Bridget walczy za pomocą yo-yo, które ma jedną wielką zaletę. Jest równie niebezpieczne w kontakcie, jak i dystansie. Bridget bierze udział w turnieju, bo chce udowodnić rodzicom, że nie jest maminsynkiem. W tym stroju? To będzie trudne...

GWARANTOWANE NAGRODY DLA KAŻDEGO!

nxk.cdprojekt.info

© 2004. eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.



naprawdę miło. W sumie mamy teraz **8 opcji gry**: arcade, vs. human, vs. CPU, M.O.M., story, survival, mission i oczywiście trening.

Arcade, vs. human i vs. CPU nie wymagają szerszego komentarza. Klasyczny turniej o ustalonych regułach - gracz wybiera zawodnika. Fightera można wymieniać między meczami, jeśli się okaże, że nie radzi sobie z którymś przeciwnikiem. Opcja gry z człowiekiem i komputerem to standard, który zna każdy, kto chociaż raz zetknął się z komputerowymi bijatykami. Nie polecam gry na klawiszach, bo - po pierwsze - nie można zmienić firmowego obłożenia (tylko kolejność, zdefiniowanych przycisków nie podmienimy na inne). Po drugie, podczas ostrego łojenia klawiatura może się zwyczajnie rozlecieć. Tutaj potrzebny jest pad albo specjalny kontroler (patrz ramka).

M.O.M. to nie tryb, w którym GG biją się ze swoimi mamusiami, ale skrót od Medal of Milionare. Podobnie jak w arcade, wybieramy wojownika i wystawiamy go do turnieju. Różnica polega na tym, że za combosy i strike'i przyznawane są odznaczenia. Jeśli będziesz fighterem, który jest ciągle dekorowany za udane akcje i zbierzesz najwięcej punktów - M.O.M. jest twój.

Jeśli chcesz bliżej poznać zawodnika, warto wybrać tryb **Story Mode**. Ciekawostką w nim są dialogi pomiędzy bohaterami. W zależności od tego, jak będziesz sobie radził podczas gry, możliwe są trzy różne zakończenia. Scenariusz w bijatyce? Czemu nie.

Survival Mode – to brzmi jednoznacznie i takie jest. Walczysz kolejno ze wszystkimi zawodnikami, energia się nie odnawia, ale z każdą wygraną walką, obok wielu ran, zyskujesz również kolejny poziom doświadczenia (a właściwie kilka leveli doświadczenia, bo przyznawane są one za każdą widowiskową i skuteczną akcję). 10 leveli podbija parametry fightera, co zwiększa siłę i skuteczność. W tym trybie walka najbardziej przypomina pojedynek z żywym przeciwnikiem. Dobra opcja dla tych, którzy nie mają partnera do ćwiczeń, a muszą trenować. :)

Jeżeli jednak nie masz komu obijać gęby, najlepiej skorzystać z trybu **Mission Mode**. To kolejna nowość w GGXX - prawdziwe wyzwanie dla hardcore'owców. W tym trybiku masz misję i cel. Tyle tylko, że będzie to niemal Misja Niemożliwa. **50 masochistycznych starć daje wycisk**, bowiem w każdym pojedynku reguły walki się zmieniają. Może się zdarzyć, że nie będziesz mógł w ogóle skakać lub wykonywać supercombosów. Podczas innej walki twojego bohatera będzie męczyć zatrucie, które sprawia, że stopniowo ubywa mu energii. Niekiedy będziesz startował z połową życia na termometrze. Bardzo frustrująca zabawa, ale nagroda też jest cenna. Można się nauczyć o wiele więcej niż podczas standardowych pojedynków.

W nowym GGXX nie zabraknie też finezyjnych technik, które zawstydziłyby mistrzów z „Przyczajonego Tygrysa, Ukrytego Smoka". Countery, combosy, reversale i odpowiedniki supercombosów – do wyboru, do koloru. **Mimo że grafika jest w 2D, wcale nie odnosi się wrażenia, że trafiliśmy do muzeum gier komputerowych.** Ta graficzka po prostu wciska gałki na miękko. Animacje, tła, dźwięki i muza – tutaj wszystko jest złożone z najlepszą, gwarantowaną japońską precyzją. Dla malkontentów jednak zostaje spore pole do popisu, można się nad GGXX pastwić, bo rzeczywiście mangowa stylistyka nie każdemu musi się podobać. Jeśli jednak nie rażą cię wielkie jak spodki oczęta i dialogi w języku japońskim, a zwracasz uwagę na grywalność, nie szukaj innej gry – GGXX spełni twoje oczekiwania. **|CDA|**

Arcade Stick

Specjalnie dla graczy GGXX firma Sammy wypuściła na rynek arcade stick. Ma on duże, ciężkie klawisze, które będą w stanie długo wytrzymać zmasowany atak napalonych graczy. Układ guzików jest tu taki jak w automatach z grą. Tą zabawką mogą się na razie cieszyć tylko Japończycy – cena arcade sticka to 4500 jenów.

9

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	8
AUDIO	7

WERDYKT

- ⊕ masa oryginalnych combosów, niepowtarzalna paleta ciosów dla każdego fightera
- ⊕ animowane, ruchome tła
- ⊕ świetne, różnorodne postacie
- ⊕ dużo atrakcyjnych trybów gry
- ⊖ japoński pop, chociaż są też mocne, metalowe kawałki
- ⊖ jak nie masz pada, będzie ciężko
- ⊖ konsolowy rodowód, nie zmienisz rozdzielczości

PRODUCENT: NAMCO
DYSTRYBUTOR: HIP GAMES
WWW.KILLSWITCH.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 800 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 08/2004 CD 08/2004

ALLOR | JEST NIEŹLE, CHOĆ TRUDNO POZBYĆ SIĘ WRAŻENIA, ŻE CZEGOŚ TU BRAKUJE...

Jeden ze sloganów reklamujących grę to bardzo dobrze charakteryzujące ją „ukryj się, przyceluj, zabij". W dodatku jeśli oceniać tylko dwa z tych trzech elementów, można by uznać ten tytuł za mały przełom. Problem tylko w tym, że trzeci szybko robi się nadto rutynowy.

KILL SWITCH

Witaj na szkoleniu, a właściwie teście kwalifikacyjnym. Tak, wiemy, że walka to dla ciebie nic nowego, jednak zanim tę robotę dostaniesz, musimy być pewni, co potrafisz. A wierz mi, nawet dla ciebie będzie to coś nowego. Dzięki sprzęgowi nerwowemu fizycznie wcale na pole walki nie wyruszysz, będziesz jedynie zdalnie kontrolował ciało kogoś innego. No to jak, gotowy?

Kolejny sprawdzian, hę?

Na początku nie wiemy, ani kim jesteśmy (choć ubiór i uzbrojenie sugeruje, że wcielamy się w jakiegoś amerykańskiego komandosa), ani kto nas wynajął. Cele misji także niewiele nam powiedzą: zabij jakiegoś generała na Bliskim Wschodzie, wysadź jakąś platformę wiertniczą w powietrze... OK, nie takie misje się już w służbie wuja Sama robiło, choć nieco dziwne, że nie słyszymy nawet jednego słowa wyjaśnienia, nic o walce ze światowym terroryzmem czy imperium zła. Po prostu łączymy się z ciałem znajdującym się już na miejscu akcji i dopiero wtedy dowiadujemy się, co mamy zrobić. Zero informacji - dlaczego, za to te dziwne przebłyski z piękną kobietą w sukni wieczorowej... Dla Bonda to nie pierwszyzna, choć z drugiej strony - kobieta ma na palcu obrączkę i swym zachowaniem wyraźnie sugeruje, że jest żoną osobnika ją oglądającego. Tylko kto ją ogląda? I czemu obraz nagle się urywa?

Zapowiada się ciekawie, nieprawdaż? Problem jednak w tym, że gdy już na misji wylądujemy, wszystkie te niuanse zostają gdzieś daleko w tyle, a naszym podstawowym zadaniem jest przeżyć i... cóż, o generale i platformie już było, ale to tylko dwie pierwsze misje. Dalszych zdradzać nie będę, podobnie jak tożsamości i historii pięknej nieznajomej, bo fabuła to jedna z lepszych rzeczy w tej grze. W przeciwieństwie do misji, bo te - niezależnie od otoczenia - sprowadzają się do schematu: **zabij wszystkich na mapie i dojdź do miejsca lub miejsc, w których musisz zrobić coś bardziej kreatywnego**. Oby nie było, kreatywność należy w większości przypadków rozumieć jako: „naciśnij klawisz akcji", „zabij kogoś ważnego" choć zwyczajne „dotarłeś do końca" też się zdarza. Super, prawda?

Lotnik, kryj się!

Na szczęście nie jest aż tak źle, choć mapy mają taką budowę, że w praktyce tylko jeden kierunek jest tym słusznym. Ratuje je bardzo fajnie rozwiązane chowanie się za przeszkodami terenowymi i prowadzenie ognia z takiego właśnie ukrycia. Działa to bardzo intuicyjnie, ale na wypadek gdyby ta komuś szwankowała, w trakcie treningu wszystkie dostępne opcje i tak zaliczyć trzeba, więc do działania przystępujemy już w pełni z techniką „ukryj się i zabij" zaznajomieni.

I bardzo dobrze, bo **walczy się tu z mocno przeważającymi siłami wroga**, a w takich warunkach taktyka znana z większości shooterów, czyli szarża z rzucaniem się na boki, na dłuższą metę zupełnie się nie sprawdza. Owszem, od czasu do czasu można tudzież trzeba coś szybkiego załatwić (np. w trakcie misji ograniczonych czasowo), a wtedy na długą zabawę w kotka i myszkę nie mamy czasu, ale i tak, kiedy tylko można, warto odwiesić kawaleryjską szabelkę na kołku. Kierowane przez nas ciało będzie nam wdzięczne, gdy zbytnio go nie podziurawimy.

AI i poziom trudności

O to jest zresztą całkiem łatwo, bo choć w walce jeden na jeden wrogowie zbyt wymagający nie są, to - jak już wspominałem - standardowo walczymy tutaj jeden kontra kupa. W dodatku całkiem często zdradzają oni w swoim zachowaniu przebłyski sensownego działania - tak grupowego, jak i solo. Wrogowie potrafią się kryć za przeszkodami terenowymi,

KILL SWITCH

WYKORZYSTAJ TO! ODBIERZ
GRY, KTÓRE CI SIĘ NALEŻĄ!

Szczegóły konkursu w pudełkach z grami z serii Nowa eXtra Klasyka oraz na stronie nxk.cdprojekt.info

© 2004. eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

używać granatów, a gdy atakują, zazwyczaj część grupy biegnie, a część stara się z ukrycia zapewnić jakieś wsparcie. Na deser warto także wspomnieć o ciągotkach do oskrzydlania i takiej konstrukcji plansz, że wrogowie często pojawiają się w miejscach, które w pierwszym momencie można przeoczyć.

Brzmi groźnie? Cóż, trzeba uczciwie przyznać, że wraże **AI potrafi w tej grze popsuć graczowi dzień**. Ale od razu wypada także dodać – tylko na jego wyraźne życzenie. Wystarczy bowiem pamiętać o tym, by korzystać ze wszystkich możliwych osłon, a poza misjami na czas będziemy mieli spokój. Bo podczas siedzenia za osłoną i korzystania z dostępnych w grze sposobów prowadzenia ognia z takiej pozycji, jesteśmy w zasadzie nie do pokonania. Wykurzyć można nas tylko granatem (ale tych wrogowie używają bardzo niechętnie – choć mimo wszystko używają, a jeden granat wystarczy, by zaczynać dany etap od nowa) lub ogniem z flanki po udanym manewrze oskrzydlającym. Jeśli jednak nie szarżowaliśmy ślepo do przodu i nie szczędziliśmy wrogom amunicji, to drugie także nam zbytnio nie grozi.

I tak dochodzimy do drugiego poważnego problemu kill switcha. **Otóż, jeśli tylko przyswoimy sobie nawyk chowania się, za czym tylko można, gra staje się po prostu prosta.** I krótka, bo kończy się ją w sześć, siedem godzin. A wybranie wyższego poziomu trudności – jeśli tylko krycie się mamy opanowane - niewiele daje. Zaś multi tu zwyczajnie brak.

Reszta grzeszków

Przyczepić się również można do **takiej sobie animacji postaci** – nasz bohater porusza się jak na filmie oglądanym w zbyt szybkim tempie, a i wrogowie jakoś naturalnością nie grzeszą. Same plansze także jakoś rozmachem nie porażają, choć na szczęście zbyt małe nie są. Konsolowe dziedzictwo widać również w sposobie zapisu gry. Możliwy jest on tylko po przejściu etapu (misja składa się z paru takich części), żaden quick save nie jest dostępny.

Dlatego też grę w zasadzie trudno jednoznacznie ocenić. Z jednej strony, mamy tu naprawdę dobrze rozwiązaną kwestię chowania się za przeszkodami i prowadzenia ognia z ukrycia oraz - opowiadaną głównie pomiędzy misjami - dość intrygującą fabułę, z całkiem niezłymi zwrotami akcji, a z drugiej - całe stadko mniejszych lub większych problemików, które sprawiają, że gra wydaje się niedokończona. Stąd też ostateczna jej ocena. Grę zobaczyć mimo wszystko warto, ale pod warunkiem, że cena w Polsce będzie bardzo przystępna lub też pożyczymy ją od kumpla.

PS Dlaczego mimo cząstkowych siódemek ocena łączna to szóstka? Odpowiedź jest prosta: długość gry i brak multi oznaczają, że w zasadzie nie bardzo jest co z nią potem zrobić... **|CDA|**

6

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 7

WERDYKT

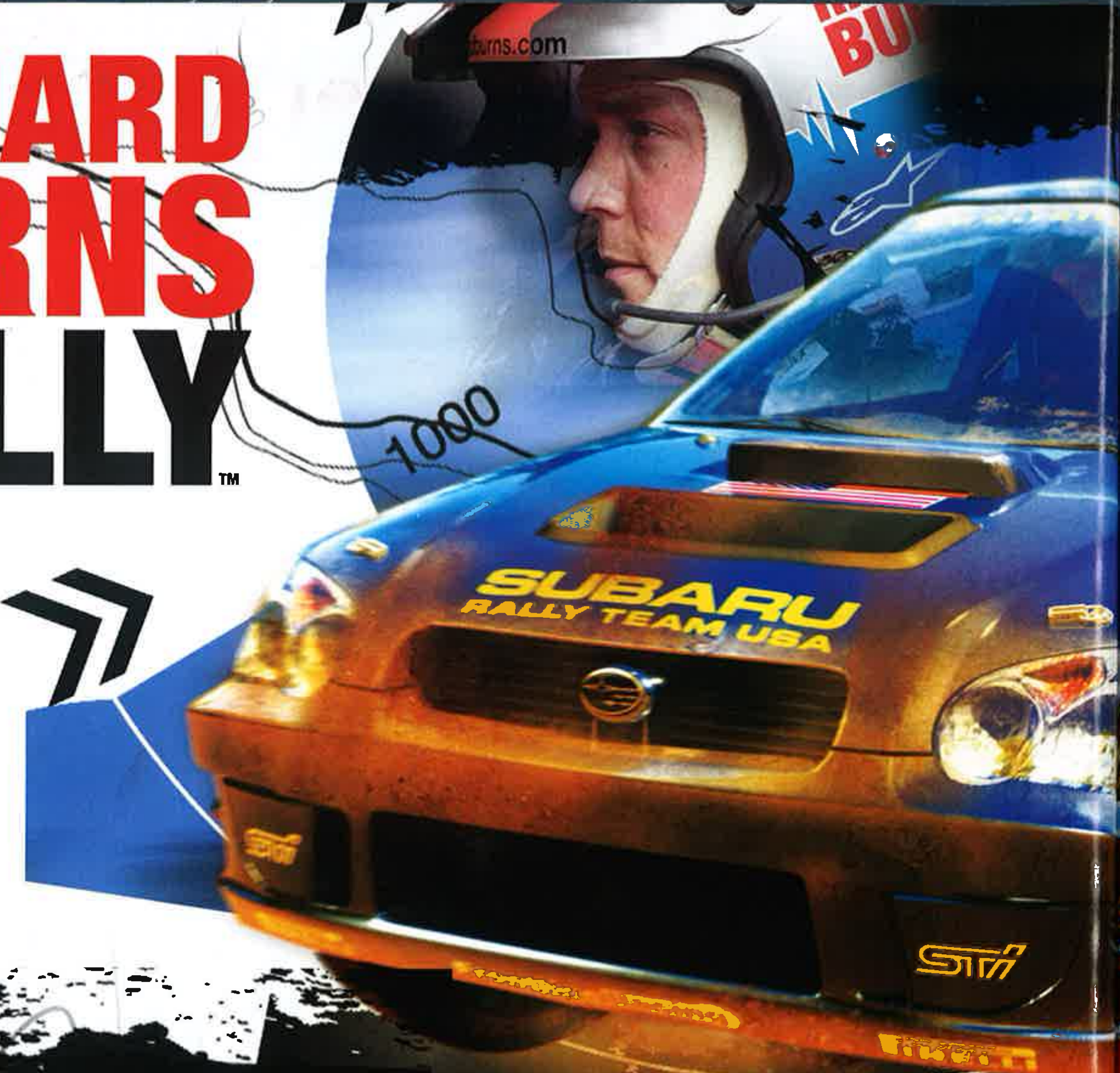
- ⊕ bardzo fajna walka zza osłon
- ⊕ dość intrygująca fabuła
- ⊕ nienajgorsze AI wroga

- ⊖ gdyby nie dwa pierwsze plusy, byłaby bardzo przeciętna
- ⊖ strasznie krótka

- PRODUCENT: WARTHOG
- DYSTRYBUTOR: LEM
- CENA: 99 ZŁ
- WWW.RICHARDBURNSRALLY.COM
- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 800 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

ALLOR | MOTTO: ABY JECHAĆ DO SZWECJI SPECJALNIE PO ŚNIEG, TRZEBA BYĆ...

RICHARD BURNS RALLY™



Firma odpowiedzialna za tę premierę (SCI) już kiedyś głośną samochodówkę zrobiła. Tyle tylko, że w Carmageddonie (którego notabene sami zrobili, bo w RBR są już tylko wydawcą) głównym magnesem była krew przechodniów, tutaj zaś postawiono na realizm.

RICHARD BURS RALLY

Z rajdówkami na PC było ostatnimi czasy różnie, czyli słabo. Można było wprawdzie liczyć na kolejne edycje Colina, ale tak się jakoś dziwnie składa, że choć do grywalności nikt się specjalnie nie przyczepiał, z realizmem jego fizyka jazdy wiele wspólnego nie miała. Nie chodzi nawet o poziom trudności, choć nie powiem - jeśli można gadać i wykręcać czasy o pół minuty lepsze niż konkurencja, trochę się jednak jeździć odechciewa. Znacznie gorzej działały na psychikę powtórki. Gdyby nie dobrze znane kształty karoserii, można by sobie dać obciąć rękę, że wozy w tej grze poruszają się nie na kołach, a poduszce powietrznej! I co gorsza, z każdą kolejną edycją gry było to coraz bardziej widoczne.

Pełen realizm odcinki w śniegu zyskują dopiero po użyciu moda...

Przegięcie w drugą stronę

Po pierwszym uruchomieniu Burnsa jednak ma się wrażenie, że tutaj też ktoś przesadził. I to straszliwie. Jeśli założyć, że przed monitorem znajduje się porządna kierownica, trzymana w łapach przez osobnika uważającego się za miłośnika samochodówek co to z niejedną całkiem realistyczną symulacją miał już do czynienia, można śmiało przyjąć, że pierwszego przejazdu króciutkiego odcinka specjalnego fundowanego każdemu w obowiązkowej szkole jazdy nie ukończy. Bo albo wypadnie, albo też – jeśli już zobaczył, że o to w tej grze nietrudno i będzie ostrożniejszy – nie zmieści się w czasie. **Sprawdzone na trzech redakcyjnych ochotnikach**, z których dwóch zalicza się do grona kierowców co najmniej niezłych, a trzeci do dobrych, o ile nie bardzo, bo jego pasja ociera się już o maniactwo. Jakby to powiedzieć... też wypadł. (Ii ... ale dojechałem najdalej – de Tiges.)

Zupełnie inna sprawa to gra na klawiszach, na których trzeba się naprawdę postarać, by coś skaszanić. Przy normalnej jeździe (testerzy ci sami) jakoś tak wszystko fajnie wychodzi, że i szkołę przechodzi się bez najmniejszych problemów, i czasy na OS-ach ma się niezłe. Trochę to dziwne, bo w grze **poziomu realizmu jako takiego się nie ustawia**, a mimo to różnica między kierownicą a klawiaturą to niebo a ziemia! Rozumiem, że na kierownicy jeżdżą tylko maniacy, którzy i tak się dobrze jeździć na niej nauczą, ale... osobiście uważam, że to nieprawda. Bo kierownicę mają też osobnicy mniej fanatyczni, a w takim przypadku można już mieć w pełni uzasadnione pretensje. Bo jak to jest, że na teoretycznie trudniejszych klawiszach gra jest prosta, zaś na teoretycznie znacznie lepiej się do tego typu gier nadającej kierownicy stawianie pierwszych kroków to droga przez mękę?

Gdzie coś dla ludzi?

W chwili obecnej najbardziej we znaki daje się właśnie ten brak czegoś pośredniego. Bo samochodówka i klawisze... jakoś to nie do końca pasuje. Nawet w tak perfekcyjnym wykonaniu jak w TOCA2, w której mimo wszystko cały czas ma się wrażenie, że to my kierujemy wozem i tylko dzięki naszym wysiłkom pozostaje on na trasie. Tutaj zaś... jakoś tych wielkich emocji brak, a ta przepaść między klawiszami a kierownicą... **Twórcy zapomnieli najwyraźniej o czymś takim jak możliwość ustalenia realizmu niezależnie od wybranego sterowania.**

Nieco lepiej (przynajmniej na pierwszy rzut oka) jest za to z poziomem trudności. Otóż, jeśli już

Jeśli brakuje realizmu...

http://www.bhmotorsports.com/RBR

Myślicie poważnie nad karierą kierowcy w Richardzie Burnsie? No, to jak najszybciej zaprzyjaźnijcie się z tą stroną. W chwili pisania tego artykułu (czyli tuż po premierze wersji angielskiej!) dostępne były już na niej trzy mody poprawiające i tak wysoki realizm gry. Czego brakowało? Po pierwsze, sensownych śnieżnych band w Finlandii, od których można się po zainstalowaniu pierwszego moda – tak jak w rzeczywistości – odbijać.

Po drugie, widok z kokpitu. Przy standardowym kierowca obija się kaskiem o przednią szybę, co ma się nijak do widoków roztaczających się z normalnego fotela. Wystarczy jednak ściągnąć i zainstalować malutki patch, a niezależnie od wybranego wszystko wraca do normy.

I niedociągnięcie trzecie, czyli wysokość kierowcy i/lub fotela. Mod pozwala zresztą na dużo więcej. Po jego zainstalowaniu można nie tyle zmienić wysokość kamery, ale swobodnie poruszać się po kokpicie za pomocą myszy. Na upartego da się więc jechać z kamerą ustawioną za plecami kierowcy i pilota, a także rozglądać się na boki, choć w czasie jazdy i tak nie ma na to czasu.

Autko psuje się tutaj bardzo szybko, ale można to na szczęście wyłączyć.

Rzadko kiedy trasy mają tak bezpieczne pobocze.

Widok z zewnątrz plus klawiatura i mamy prawie arcade – tyle że brzydkie.

szkołę jazdy przejdziemy (pierwsza jej część jest obowiązkowa), możemy rozpocząć karierę w mistrzostwach. W tym momencie można na końcu ciemnego tunelu dostrzec jaśniejące światełko nadziei – **są poziomy trudności!** Nawet Rookie, czyli żółtodziób! Niestety, bardzo szybko okazuje się, że to światełko to pędzący na nas pospieszny, bo nawet na żółtodziobie, grając na kierownicy, nie mamy na początku żadnych szans. Najmniejszych. I jak to miało miejsce przy poprzednich testach: na poziomie żółtodziób polegli gracze, którzy generalnie w samochodówkach problemów nie mają, a kolor dzioba zmienili parę(naście) lat temu!

Można oczywiście przyjąć, że poziom trudności ustalano w odniesieniu do zawodowców, ale w takim razie co mają zrobić osobnicy będący co najwyżej dobrymi amatorami? Znaczy się mogą oczywiście pograć na klawiaturze, ale nie po to się kupuje samochodówkę, by odstawiać kierownicę na półkę!

Widoki zza szyby...

Bezkompromisowe (dodałbym od siebie, że przesadnie) podejście do kwestii realizmu widać także w grafice. W trakcie pobytu w szkole jest wprawdzie bardzo fajnie, zieleń i drzewka wyglądają super, droga jest wąska, a słupy telefoniczne ustawione stanowczo (na początku) za blisko trasy, ale nie o to chodzi. Problem pojawia się, gdy w mistrzostwach wyruszamy na trasę pierwszego rajdu, czyli do Wielkiej Brytanii. Ta jest bowiem... po prostu buro-brzydka. O ile po obejrzeniu szkoły nie ma się wątpliwości, że do grafiki ktoś się porządnie przyłożył, o tyle po pierwszym odcinku specjalnym dobre wrażenie znika. Kto chciałby jeździć po takich burych drogach???

A jednak... Okazuje się, że w dążeniu do możliwie największego realizmu posunięto się do tego, iż tory wyglądają tak – i tylko tak – jak w rzeczywistości. A w rzeczywistości Anglia wcale nie jest superzielona. To samo można zresztą powiedzieć o pozostałych rajdach. Jak to się na jednym z forów uzewnętrznił jakiś Australijczyk: tu wcale nie jest tak kolorowo jak w Colinie! No i chwała twórcom za to, że w końcu oddali rzeczywistość, ale... w Xpand Rally jest w czasie powtórek możliwość włączenia takiego bardzo fajnego filtra regulującego nasycenie kolorów. W Burnsie byłby on jak najbardziej na miejscu, bo realizm realizmem, ale nie po to ma się burą pogodę za oknem, by zmuszać jeszcze wszystkich do oglądania „buryzmów" na ekranie.

Zresztą jeśli chodzi o grafikę, można się przyczepić do jeszcze jednej rzeczy – **wozów**. I tym razem nie da już rady zwalić wszystkiego na realizm, bo **wyglądają one po prostu brzydko**. Lepsze modele miały samochodówki już parę lat temu.

Droga do mistrzostwa

Przy całym tym narzekaniu trzeba jednak przyznać jedno: choć gra obchodzi się z graczem niekiedy brutalnie, jeśli się ją pokocha, poświęci się większość (jeśli nie cały) swego czasu wolnego, przyłoży do treningów – o, wtedy, już po paru dniach (i to wcale nie jest jakiś makabryczny żart) zaczyna się na nią patrzeć zupełnie inaczej. Bo mimo bardzo dużego poziomu trudności, ma się to poczucie, że jeśli wpadamy do rowu, lądujemy na drzewie czy spadamy z mostu, możemy za to winić tylko i wyłącznie siebie – samochód bowiem robi tylko to, co mu każemy. Problem z poziomem trudności leży w tym, że nie robi nic więcej...

Mimo bardzo dużego poziomu trudności ma się to poczucie, że jeśli wypadamy do rowu, lądujemy na drzewie czy spadamy z mostu, to możemy za to winić tylko i wyłącznie siebie – samochód robi bowiem tylko to, co mu każemy.

Zanim nie nauczymy się wykonywać automatycznie wszystkich tych trików, o których w przypadku innych samocho-

Burns, Colin czy Xpand?

Oceny końcowe wszystkie trzy tytuły otrzymały bardzo podobne, z czego można by wnioskować, że niezależnie od tego, który z nich się wybierze, wrażenia będą podobne. Nic bardziej błędnego!

W **Colinach 04 i 05** (demo) cała para poszła w grywalność rozumianą jako „prostota". Wystarczy popatrzeć, jak zachowują się wozy na powtórkach – toż to nie są wozy, a poduszkowce! Czy gra jest przez to beznadziejna? Jeśli ktoś oczekuje superrealizmu, to i owszem, najlepiej będzie, gdy ją sobie odpuści. Z drugiej strony, jest to jedyny tytuł spośród tu wymienionych, w którym początkujący gracz będzie się czuł swobodnie (a zaawansowany – nudził). Poza tym gra nieźle wygląda, ma fajny model uszkodzeń, sporo samochodów, tryb multi, trzymające poziom odgłosy – po prostu porządnie wykonana samochodówka adresowana dla graczy, którym do maniactwa jeszcze wieeeele brakuje.

W **Xpand Rally** starano się zadowolić zarówno maniaków, jak i graczy z normalnym wyrazem twarzy. Mamy tu dwa poziomy realizmu (symulacja i arcade), rozbudowany wątek tuningowy, edytor tras i... wypasioną na maksa grafikę, okupioną jednak bardzo dużymi wymaganiami sprzętowymi. Na procu 2 GHz, 512 MB RAM i karcie klasy GeForce4/Radeon9600XT na wielu trasach nie da się grać nawet przy minimalnych detalach! Gdyby nie to, można by ją polecić niemalże każdemu. Ma największe „zdolności" przystosowawcze i może się w nią dobrze bawić gracz zarówno początkujący, jak i mocno zaawansowany. Poza tym jako jedyna rajdówka pozwala na ściganie się w Polsce, choć rodzime korzenie można także uznać za wadę, bo przez brak funduszy pod znanymi z wyglądu wozami znajdują się dziwne podpisy, mogące co poniektórych graczy razić.

A **Richard Burns**? Graficznie w połowie stawki (co kto lubi. Ja nie przepadam za bardzo cukierkowatymi teksturami. Mnie RBR jednak bardziej przypadł do gustu. Wystarczy popatrzeć na kurz za samochodem – de Tiges), edytora nie ma, dla początkujących się nie nadaje, a i zaawansowanym po ego nieźle daje... Owszem, gdy już się człowiek w nim jeździć nauczy, gdy zaczną mu wychodzić te wszystkie triki, które w innych grach stosować można, a tutaj po prostu trzeba... Tak, wtedy jest to gra dająca największą satysfakcję! Problem tylko w tym, że aby do tego etapu dobrnąć, trzeba na Burnsa poświęcić naprawdę sporo czasu. A potem regularnie jeździć, bo bez tego nabyte w pocie czoła umiejętności bardzo szybko zanikają. Jeśli więc chcesz się karierze kierowcy rajdowego poświęcić, masz wolny czas na regularne treningi i kupę zapału, lepszego tytułu nie znajdziesz. Ale jeśli brakuje ci choćby jednej z tych rzeczy... na szczęście to nie jedyna rajdówka, jaką można teraz kupić.

Szkoła wygląda super, później jest już niestety dużo brzydziej.

dówek można bez najmniejszych problemów zapomnieć (bo i tak najczęściej absolutnie nic nie dają), **sukcesem będzie nie zajęcie dobrego miejsca, a w ogóle dotarcie do mety.** Pokażcie mi chociaż jedną inną grę, w której nawet żółtodziób nie ma co liczyć na dobre miejsce, jeśli nie opanuje hamowania lewą nogą. Tutaj jest to do szybkiego pokonywania zakrętów niezbędne, a różnica jest taka, że po prostu trzeba się tego nauczyć!

Ale grzechem byłoby zwalać poziom trudności jedynie na realizm w zachowaniu się wozów.

Ciągnący się za wozami pył nie ma sobie równych!

Pamiętacie leśne szutrowe czteropasmówki z Colina? No, to tutaj ich nie ma – większość takich tego typu dróg ma szerokość jednego wozu i miejsca na popełnienie błędu po prostu nie ma. No, chyba że w rowie, ale jeśli tylko włączymy jakiś sensowny poziom modelu uszkodzeń, nawet jedno spotkanie ze słupem zakończy nam wyścig.

Richard Burns dla n(m)as?

Niestety (dla dystrybutora) **RBR produktem masowym nie jest.** Jeśli ktoś sięgnie po niego bez znajomości tematu, szukając po prostu jakiejś gierki, by w końcu zobaczyć, co to te komputerowe samochodówki są, srodze się zawiedzie. Jest to wybitnie gra dla wybrańców. Dla osobników, którzy nie będą się zrażali początkowymi niepowodzeniami, którzy gotowi są poświęcać jej po parę godzin dziennie, którzy zdają sobie sprawę z tego, że pierwsze sukcesy przyjdą dopiero po wielu, wielu porażkach.

Jest to gra niszowa i nie zmieni tego nawet firmujący ją Mr Burns. I choć ma wszystko, czego maniak od gry może oczekiwać, łącznie z multi, normalny gracz (w bardzo szerokim tego pojęcia znaczeniu, od początkujących po zaawansowanych niemal-maniaków) po trafieniu na nią nabawi się co najwyżej bólu głowy. Ktoś niestety zapomniał, że tylko pojedyncze jednostki rodzą się geniuszami, reszta musi ciężko nad sobą pracować, a gry to jednak dla większości rozrywka, a nie praca...

I by nie było – **końcowa ocena została wystawiona z punktu widzenia maniaka** (któremu w tym miejscu bardzo za konstruktywną krytykę dziękuję), bo nawet w tym przypadku nie jest to wcale gra idealna (choćby przez takie sobie modele wozów, dziwnie prostą grę na klawiaturze i rzeczy, które poprawiają opisane w ramce mody)... Jeśli maniakiem nie jesteś, po prostu trzymaj się od RBR z daleka.

PS Z realizmem też nie jest zresztą perfekcyjnie, bo jak to Gem własnoręcznie przetestował, wypadkom trochę do ideału brakuje. Subaru po kraksie z prędkością 50 km/h nie powinno koziołkować, a tutaj się mu to zdarza... **|CDA|**

RICHARD BURS RALLY

8

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	8
AUDIO	9

WERDYKT

- + bardzo duży realizm
- + nieźle wykonanie
- + szkółka rajdowa
- + rozsądne wymagania sprzętowe

- − bardzo duży realizm
- − straszna różnica między klawiaturą a kierownicą
- − brak widoku z miejsca kierowcy bez modowania

WapSter.pl® LICZY SIĘ JAKOŚĆ — WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ®

Jeśli chcesz wiedzieć jakie gadżety możesz ściągnąć na swój telefon, wyślij SMS-a na numer **7128,** a w treści wpisz **CO MARKA MODEL swojego telefonu** - koniecznie w tej kolejności (np. **CO NOKIA 3310**)

PROMOCJA ! NAPISZ NA POCZĄTKU SMS-A HASŁO **PROMO** (NP: **PROMO BG1505072K58**) ABY OTRZYMYWAĆ DODATKOWO (OPRÓCZ ZAMÓWIENIA) INFORMACJE O PROMOCJACH, ORAZ SPECJALNIE PRZYGOTOWANYCH TAPETACH I DZWONKACH ZA PÓŁ CENY!

DZWONKI NR 7228

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG

52 Dębiec, To My	T1444040K58	K. Krawczyk, E. Bartosiewicz, Trudno tak	T1459244K58
Anastacia, Sick And Tired	T1508968K58	Kaczuchy	T1197114K58
Ascetoholix, Suczki	T1091617K58	Kasia Kowalska, To Co Dobre	T1508937K58
Benny Benassi, Turn Me Up	T1576223K58	Kreskówka: Sąsiedzi	T820735K58
Boys, Jesteś szalona	T1483743K58	Kreskówka: Smerfy	T1336274K58
Boys, Wolność i swoboda	T1570210K58	Mandaryna, Idę przez deszcz	T1567804K58
Britney Spears, Everytime	T1409596K58	Metallica, Nothing Else Matters	T962995K58
C-booi, Would you feel	T1565675K58	O-zone, Despre Tine	T1472252K58
D 12, How Come	T1481955K58	Peja, Głucha Noc	T965026K58
Danzel, Pump It Up	T1516253K58	R. Kelly feat. Cassidy, Hotel	T1576115K58
Film: Terminator	T582744K58	Serial: Alternatywy 4	T591269K58
Hoobastank, The Reason	T1576125K58	Snap!, Rhythm Is a Dancer	T882923K58
Hymn ZSRR	T1213662K58	Stachursky, Żyłem jak chciałem	T1568523K58
Ivan i Delfin, Jej czarne oczy	T1400404K58	Sylwia Wiśniewska, 12 łez	T1378759K58
Jeden Osiem L, Jak zapomnieć	T1162637K58	Trzeci Wymiar, Dla mnie masz stajla	T1540359K58

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "T", NP. **T1062K58**
MOTOROLA: ZAMIAST "T" WPISZ "H", NP. **H1062K58**
SIEMENS: ZAMIAST "T" WPISZ "J", NP. **J1062K58**
MITSUBISHI: ZAMIAST "T" WPISZ "MI", NP. **MI1062K58**
SENDO: ZAMIAST "T" WPISZ "SD", NP. **SD1062K58**
SAGEM: ZAMIAST "T" WPISZ "GM", NP. **GM55062K58**
SAMSUNG: ZAMIAST "T" WPISZ "U", NP. **U1062K58**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:T1062K58**).

DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS, SAGEM, LG, SHARP

Ascetoholix, Na spidzie	PT1520549K58	Ivan i Delfin, Jej czarne oczy	PT1400435K58
ATB, Marrakech	PT1486305K58	Jeden Osiem L, Jak zapomnieć	PT1162851K58
Avril Lavigne, My Happy Ending	PT1522580K58	K. Krawczyk, E. Bartosiewicz, Trudno tak	PT1460409K58
Barthezz, On the Move	PT1460414K58	Kasia Kowalska, To Co Dobre	PT1512876K58
Benny Benassi, Turn Me Up	PT1576494K58	Kreskówka: Smerfy	PT1553231K58
Boys, Jump	PT1573215K58	Krzysztof Krawczyk, Chciałem Być	PT849103K58
Boys, Wolność i swoboda	PT1570298K58	Mandaryna, Idę przez deszcz	PT1568203K58
D 12, 40 Oz	PT1553044K58	Nelly Furtado, Forca	PT1440308K58
Danzel, Pump It Up	PT1517052K58	O-zone, Despre Tine	PT1465332K58
Farba, Chcę tu zostać	PT1398286K58	Peja, Materialna Dziwka	PT1576522K58
Film: Rocky III, Eye of The Tiger	PT671708K58	Piasek, Szczęście jest blisko	PT1140908K58
Happy End, Jak się masz Kochanie	PT715675K58	Scooter, Maria I like it loud	PT988560K58
Hej, Sokoły (Ukraina)	PT808446K58	Shrek 2: Changes	PT1576394K58
Hoobastank, The Reason	PT1576404K58	Shrek: I'm a Believer	PT834268K58
Ich Troje, Powiedz	PT671780K58	Trzeci Wymiar, Dla mnie masz stajla	PT1547159K58

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT808452K58**). DLA TELEFONÓW **SAMSUNG** (**N600, N620, T100, T700, V100**) ZAMIAST "**PT**" WPISZ "**SA**", (NP. **SA808452K58**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452K58**).

GRY JAVA NR 7928

AQUA RACE	I ROBOT	CAR RACER 2	POKAZ 12 ZDJĘĆ EROTYCZNYCH
JV801K58	JV767K58	JV736K58	JV541K58
N3,N4,N6,SAM, SC,SE	N4,SE,N6,MV	N3,N4,N6,SC,SE, SAM,MV	N3,N4,N6
WRATH OF THE ORCS	MOBILE FORCE 2	LETHAL MISSION 3D	SEX FIGHTER
JV795K58	JV790K58	JV789K58	JV805K58
N3,N4,N6	N3,N4,N6	N3,N4,N6	N3,N4,N6,SC, SE,MT7

SPRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAĆ NA SWÓJ TELEFON:

N3: NOKIA (3510i, 8910i)
N4: NOKIA (3100, 3200, 3300, 5100,6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250)
N6: NOKIA (3650, 3660, 7650)
SAM: SAMSUNG (C100 - tylko przez GPRS, X100, X600)
SC: SIEMENS (S55, SL55, M55)
SE: SONY ERICSSON (T610, T628, T630)
MT7: MOTOROLA (T720i, T722i)
MV: MOTOROLA (V300, V400, V500, V525, V600)
SC6: SIEMENS (C60, MC60, SX1)

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV97K58**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV97K58**).

ANIMOWANY WYGASZACZ, ANIMACJA NR 7928

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG

AN1576389K58 | AN1576208K58 | AN1576362K58 | AN1432784K58 | AN1567563K58 | AN1430304K58

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. **AN1060784K58**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN1060784K58**).

W TELEFONACH SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM, ALCATEL ANIMACJĘ MOŻNA USTAWIĆ JAKO ANIMOWANY WYGASZACZ EKRANU.

Jeśli Twój telefon ma przeglądarkę WAP to już teraz masz dostęp do tysięcy gadżetów WapStera.

Wpisz adres: WAP.WAPSTER.PL i połącz się!

MOJA TAPETA NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC GD67, PHILIPS, LG, SHARP

BT1585172K58 | BT1573231K58 | BT1573238K58 | BT1583355K58 | BT1571466K58 | BT1585671K58

TERAZ MOŻESZ MIEĆ KOLOROWĄ TAPETĘ Z DOWOLNYM, WPISANYM PRZEZ SIEBIE TEKSTEM (POJAWI SIĘ ON W MIEJSCU, WPISANYCH PRZEZ NAS, PRZYKŁADOWYCH SŁÓW)!

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA:TEKST (NP. **BT1583355K58:Kocham Cie** lub **BT1573231K58:Jurek** itp.).

JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER OBRAZKA: TEKST (NP. **+4860X600600:BT1583355K58:Zuzia**).

KOLOROWE TAPETY NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC GD67, PHILIPS, LG, SHARP

BG1504623K58	BG1547429K58	BG1583302K58	BG1533501K58	BG1394434K58	BG1547433K58
BG1500804K58	BG1585061K58	BG1530575K58	BG1504434K58	BG1500681K58	BG1414329K58
BG1499927K58	BG1049761K58	BG1505072K58	BG1414046K58	BG1487271K58	BG1549945K58
BG1273633K58	BG1549903K58	BG1286354K58	BG1552439K58	BG1552467K58	BG1552484K58
BG1568415K58	BG1567363K58	BG1576053K58	BG1564799K58	BG1552370K58	BG1273624K58
BG1566014K58	BG1585813K58	BG1565036K58	BG1589500K58	BG1564870K58	BG1564841K58

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928,** A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **BG776000K58**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFON U ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:BG776000K58**).

EROTYCZNY FLIRT

GRZECZNE DZIEWCZYNKI IDĄ DO NIEBA, A NIEGRZECZNE... TAM GDZIE CHCĄ! JEŚLI CHCESZ ŻEBYM PRZYSZŁA WŁAŚNIE DO CIEBIE – NAPISZ.

WYŚLIJ SMS O TREŚCI **IZA.K58** NA NUMER **7228**. CZEKAM NA WIADOMOŚĆ OD CIEBIE.

JEŻELI PRAGNIESZ ZAPOMNIEĆ O KŁOPOTACH I ZATOPIĆ SIĘ W ROZKOSZY – NAPISZ A NIE POŻAŁUJESZ. POTRAFIĘ WIĘCEJ NIŻ MOŻESZ SOBIE WYOBRAZIĆ...

WYŚLIJ SMS O TREŚCI **ANETA.K58** NA NUMER **7228**. CZEKAM NA WIADOMOŚĆ OD CIEBIE.

SMS GRAFICZNY, WYGASZACZ EKRANU NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA

L713018K58	L1065340K58	L1066614K58	L1078576K58	L1082721K58	L1082747K58	L1087996K58
L1107915K58	L1106804K58	L1105883K58	L1102584K58	L1100392K58	L1093140K58	L1089681K58
L1109965K58	L1110823K58	L1114950K58	L1118029K58	L1118266K58	L1118939K58	L1119450K58
L623874K58	L598897K58	L1386640K58	L1401680K58	L1405150K58	L1408496K58	L1120181K58
L634530K58	L1521582K58	L1405736K58	L1521512K58	L1425903K58	L1423487K58	L715557K58
L1418295K58	L1405500K58	L1185418K58	L1178388K58	L1199170K58	L1191536K58	L1330161K58

SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. **D815660K58**
ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660K58**
SONY ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660K58**
MOTOROLA: ZAMIAST "L" WPISZ "ML" NP. **ML815660K58**
SAMSUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. **Z815660K58**
NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. **L815660K58**
NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP. **V815660K58**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228,** A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. **L815660K58**). JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:L815660K58**).

WWW.WAPSTER.PL — **WAP.WAPSTER.PL**

ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA ZNAJDZIESZ NA STRONIE **WWW.WAPSTER.PL/FAQ**
Reklamacje można zgłaszać w dni robocze od 9:00 do 17:00 pod numerem (22) 321 93 38 lub na adres internetowy: WAPSTER@WAPSTER.PL
Koszt wysłania SMS-a to: numer 7128: 1 PLN (1,22 z VAT), numer 7228: 2 PLN (2,44 z VAT), numer 7928: 9 PLN (10,98 z VAT)

- PRODUCENT: GUERILLA
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 149.90 ZŁ
- WWW.SHELLSHOCKGAME.COM

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 1,1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

CONSTANTY FOCH | 2 X WIETNAM - PORÓWNANIE GIER

SHELLSHOCK™ NAM '67

Za mundurem panny sznurem, ale wojna to nie przelewki. Każdy kolejny konflikt przynosi tysiące nowych ofiar, cierpienia i ból milionom ludzi. Ten niemiły, nieprzyjemny aspekt wojny był zazwyczaj pomijany w grach, które przedstawiają autentyczne działania wojenne prowadzone w historii naszej cywilizacji. ShellShock miał być tytułem, który zmieni ten stan rzeczy...

Kiedy podczas gry w Call of Duty giną twoi towarzysze, bardziej przejmujesz się tym, że teraz trudniej będzie ci wykonać bez ich ogniowego wsparcia misje, niż tym, co mogłaby poczuć żona kompana, który wydaje z siebie ostatnie wirtualne tchnienie, kiedy przyjdzie do niej dwóch ubranych w galowe mundury oficerów. Tak powinno być, bowiem niepełna, wybiórcza iluzja rzeczywistości w grach wojennych jest wygodna dla obu stron – gracze nie muszą mierzyć się z moralnymi dylematami, kiedy sieją seriami karabinów maszynowych, producenci zaś mogą spokojnie spoglądać w lustro i nie widzieć w nim twarzy kogoś, kto zamienia cierpienie na rozrywkę i sprzedaje je zapakowane w błyszczące, lakierowane pudełka.

Karty na stół

Dlatego właśnie w Medal Of Honor trupy nie krwawią, a w Battlefield: Vietnam nie słychać zawodzenia żołnierzy, którym pułapka Vietcongu urwała przed chwilą nogę. Dlatego też pomysł holenderskiego studia Guerilla, by **stworzyć grę pokazującą wojnę z całym jej okropieństwem**, zwrócił od razu uwagę zarówno graczy, jak i dystrybutorów – ShellShock został kupiony przez koncern Eidos już na bardzo wstępnym etapie prac. Jasne było też, że gra, która powstanie, będzie musiała reprezentować wysoki poziom – zarówno według standardów moralnych, jak i standardów grywalności. Mówiąc krótko, powinna to być po prostu bardzo dobra – a dodatkowo mądra – gra tak, by się nie okazało, że zapowiadana szczerość i nieuciekanie od trudnych tematów to tylko jeszcze gorsza forma wykorzystywania tragedii do promowania produktu i marki. **Niestety, ShellShock nie jest ani mądry, ani udany. Zamiast zadumy i refleksji, pozostawi cię raczej z poczuciem niesmaku.** Nawet rozrywki – choć słowo to nabiera zupełnie innego smaku przy okazji gry, która pokazuje mordowanie niewinnych, brutalne przesłuchania jeńców wojennych i seksualne wykorzystywanie kobiet – nie ma tu tyle, ile można by oczekiwać po studiu developerskim, które przez koncern Sony uznane zostało za jeden z najbardziej utalentowanych zespołów w branży.

Rok z życia rekruta

ShellShock: NAM '67 to shooter, który wykorzystuje mechanikę FPS-a (sposób celowania, poruszania postacią), ale akcję pokazuje za pośrednictwem kamery podążającej za głównym bohaterem gry. Jest nim rekrut - możesz wybrać jego imię oraz określić, czy jest czarnym, białym czy latynosem - który trafia do Wietnamu w marcu 1967 roku. Prosto z helikoptera zostaje on wyciągnięty na pierwszą bojową misję - patrol, który kończy się zasadzką, wymianą ognia z wrogiem i mało precyzyjnym ostrzałem amerykańskich moździerzy, których pociski spadają na chłopaków z Teksasu i Kentucky. Kolejne misje to kolejne potworności - wietnamski żołnierz popełnia samobójstwo, bowiem woli śmierć niż niewolę. Psychopatyczny generał NVA torturuje amerykańskich żołnierzy - koszmar goni koszmar. Mimo okoliczności żółtodziób - oczywiście tylko dlatego, że ty nim kierujesz - udowadnia, że ma smykałkę do wojaczki i po jednej szczególnie ciężkiej misji zostaje przeniesiony do oddziałów specjalnych. To pozwala wprowadzić do gry fragmenty skradankowe, w których bardziej niż na celności strzałów koncentrujesz się na bezgłośnym poruszaniu się pod osłoną nocy. **Wszystko to mogłoby stanowić kanwę fascynującej gry, gdyby nie to, że właściwie wszystkie jej najważniejsze elementy wykonane są co najwyżej przeciętnie.**

Chłopaki popili i leżą...

Śmierć w ShellShocku rzeczywiście nie jest przyjemna.

Niby pułkownik, ale bez twojej pomocy jest bezradny jak dziecko...

Atak na fort byłby doskonałą misją, gdyby w środku czekało cię więcej niż kilku przeciwników w monumentalnych pustych ścianach.

Myślisz, że tędy przejdziesz? Zapomnij!

Niecelny celownik

Pierwsza wada gry, na którą zwracasz uwagę, to sposób sterowania postacią. Wiele gier przedstawiało akcję w taki sposób jak w Shell -Shocku i wydawać by się mogło, że wszystkie rozwiązania zostały już tyle razy przećwiczone, że nic tu nie można zepsuć. **Mimo to bohaterem Nam '67 nie kieruje się komfortowo.** Wynika to przede wszystkim z tego, że podczas gry mocno szaleje myszka – żadne z ustawień czułości nie pozwala na płynne, a jednocześnie szybkie przesuwanie celownikiem, który ponadto ma tendencje do niewytłumaczalnego przeskakiwania o kilka milimetrów w lewo lub w prawo. Celownik skacze również wtedy, kiedy podchodzisz do przeszkód terenowych – wtedy zazwyczaj podrzuca go do góry. A przecież precyzja celowania jest w grach tego typu rzeczą najważniejszą! Poruszanie się po poziomach jest denerwujące także z tego powodu, że mapy zaprojektowano w sposób, jaki arbitralnie stawia przed graczem mniej lub bardziej widzialne ściany. Są tu np. takie sytuacje, że dalszą drogę przez przełęcz blokuje ci zwalone drzewo, które w rzeczywistości każdy zdrowy człowiek przeszedłby bez większych trudności. Niektóre pagórki i wzniesienia również okazują się dla naszego bohatera zbyt wielką przeszkodą do pokonania, mimo że wcale nie wyglądają jak strome himalajskie szczyty. Te momenty mocno psują klimat gry, tym bardziej, że w niektórych miejscach łatwiej byłoby ukończyć misję, przechodząc przez to cholerne drzewo...

Skrypt wrogiem grywalności

Klimat gry najbardziej jednak psuje sztuczna inteligencja przeciwników i żołnierzy walczących u twego boku, a także fakt, że gra jest w całości oparta na skryptach, które odgórnie decydują o tym, iż pewne wydarzenia dzieją się zawsze w tym samym momencie i mają taki sam przebieg. Mądre skryptowanie zwiększa grywalność, wiedzą o tym wszyscy, którzy grali w Medal Of Honor, jednak w ShellShocku mechanizm ten wykorzystano bardzo nieudolnie. W przeważającej większości skrypty w grze nie wywołują wydarzeń zaskakujących i efektownych, jak miało to miejsce w MOH-u, a jedynie powstrzymują niekończące się fale przeciwników, którzy wysypują się np. z wąwozu tak długo, aż nie dotrzesz do leżącego u jego końca wejścia do tunelu. Skrypty aktywują się tylko w wyniku działań gracza, jeśli więc do tego przykładowego wąwozu dotrą twoi kompani (bo ty np. postanowisz zostać nieco z tyłu), nic się nie stanie. Kompani zresztą do niczego się nie przydają i są tak naprawdę tylko animowanymi ozdobnikami – hałasują, strzelając z karabinów, ale rzadko kiedy udaje im się zabić jakiegokolwiek przeciwnika, szczególnie jeśli puścisz ich przodem. Podobnie jak przeciwnicy, twoi towarzysze broni niezbyt często korzystają z osłon terenowych, z drugiej zaś strony - ostrzelanie stojących pół metra przed strzelającym zza beczek z benzyną (co oczywiście kończy się eksplozją) nie jest dla reprezentantów obu stron konfliktów niczym wyjątkowym. Słabo!

Nietrudno dostrzec, że całe to gadanie o pokazywaniu okropieństw wojny i moralnej dwuznaczności działań zarówno Amerykanów, jak i Wietnamczyków to tylko próba zwrócenia uwagi na grę.

Panny w obozie

Ciekawym pomysłem twórców ShellShocka jest obóz wojskowy, do którego trafiasz pomiędzy niektórymi misjami. Podczas wykonywania zadań znajdujesz różne „pamiątki" po zabijanych Wietnamczykach – książeczkę Mao, flagę oddziału, naszywkę munduru itd. Te trofea zostają po zakończeniu misji przeliczone na chits. Za nie możesz kupić fotki nagich dziewczyn, przerobione i bardziej efektywne egzemplarze regularnej broni, narkotyki (m.in. zmniejszają drgania celownika przy snajperce) lub wizytę w burdeliku stacjonującym za ogrodzeniem bazy. Mówiąc szczerze, frajda z tych zakupów jest jednak na tyle niewielka, że szybko pewnie przestaniesz zawracać sobie nimi głowę i skoncentrujesz się na przechodzeniu kolejnych poziomów. Innym niezłym pomysłem jest rozbrajanie pułapek, zrealizowane w konwencji małej minigierki pseudologicznej – fajnie, że pomyślano o drobnej interakcji w czymś, co w większości gier sprowadza się tylko do wciśnięcia jednego klawisza. Jest to jednak drobiazg na tyle nieduży, że na odbiór gry nie ma żadnego wpływu.

Bad boom-boom

A odbiór ten niestety nie jest zbyt pozytywny. Opisane niedociągnięcia, w połączeniu z pustymi poziomami (np. Assault The Fort), przeniesionymi z konsolowej oryginalnej wersji ShellShocka bez żadnych istotnych zmian oraz mało oryginalnymi zadaniami wykonywanymi w misjach powodują, że **gra częściej nudzi i irytuje, niż wciąga i bawi.** Nietrudno także dostrzec, że całe to gadanie o pokazywaniu okropieństw wojny i moralnej dwuznaczności działań zarówno Amerykanów, jak i Wietnamczyków to tylko próba zwrócenia uwagi na grę. Czuć to już w przesadnie patetycznym głosie narratora z intra, czuć też w sposobie, w jaki wprowadzane są te niby „kontrowersyjne" fragmenty fabuły. Powagę zastępuje albo histeryczne szokowanie, albo puszczanie oka (kiedy wietnamska prostytutka mówi *we make good boom-boom*). Niestety, interesująco zapowiadająca się gra jest średnim shooterem, niezasługującym na dużą uwagę. Holendrom z Guerilli zabrakło i wyczucia, i umiejętności, aby rzeczywiście zmierzyć się z tak trudnym tematem jak krwawa wojna. Czekamy na Brothers in Arms? |CDA|

6+

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	7
AUDIO	7

WERDYKT

- \+ graficzny efekt ziarna
- \+ interaktywny obóz między misjami
- \+ świetna, licencjonowana muzyka
- \+ filmowe przerywniki
- − skrypty!
- − nieprecyzyjne celowanie!
- − cena!
- − słabe AI

PRODUCENT: PIVOTAL
DYSTRYBUTOR: NAJPRAWDOPODOBNIEJ CENEGA

WWW.CONFLICT.COM

WIN 98/ME/OO/XP
PROCESOR: PIII 1 GHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

CONSTANTY FOCH | WEŹ CHŁOPAKÓW DO WIETNAMU

Conflict VIETNAM

O ile ShellShock: NAM '67 pokazuje, a przynajmniej stara się pokazać, że obie strony konfliktu w Wietnamie miały na koncie sporo okrucieństw, a ich działania niejednokrotnie były moralnie dwuznaczne, w Conflict: Vietnam wszystko jest proste. Żołnierze NVA to ci źli, a w nagrzanej słońcem, napalmem i desperacją dżungli możesz liczyć tylko na chłopaków z własnego oddziału. Tutaj nie ma rozterek – przeładuj, wyceluj, strzelaj. Inaczej zginiesz, a razem z tobą twoi kumple.

Operacja „Pustynna burza", pierwszy zbrojny konflikt między Stanami Zjednoczonymi a Irakiem z 1991 roku, w świetle ostatnich wydarzeń w tym regionie musiał zostać uznany za zbyt „gorący" przez programistów ze studia Pivotal, twórców serii Conflict. Po dwóch grach opatrzonych podtytułem Desert Storm akcja gry przenosi się w przestrzeni - z pustyni Iraku do wietnamskiej dżungli - i w czasie - z roku 1991 do 1968. Bielone ściany irackich budynków zastąpiła gęsta równikowa roślinność, a skrytych pod hidżabem arabskich przeciwników zastąpili przyczajeni w listowiu żołnierze NVA. Czy stary engine graficzny oraz projektowany z myślą o konsolach sposób prowadzenia rozgrywki zda egzamin w nowych warunkach?

Za linią wroga

Conflict: Vietnam i ShellShock to pod wieloma względami produkcje tak do siebie zbliżone, że aż nie chce się wierzyć, iż obie trafiły na rynek właściwie w tym samym czasie. Podobieństw tych jest naprawdę sporo i oczywiście sięgają one dużo dalej niż tylko identyczna tematyka. Nowy Conflict, tak jak i wcześniejsze części serii i właśnie ShellShock, przedstawia akcję w trybie TPP, chociaż **gra się w niego jak w typowego FPS-a**. Fabuła gry startuje co prawda w 1968 roku, ale również rozpoczyna się przybyciem młodego, niedoświadczonego żołnierza do bazy wojskowej umiejscowionej tuż przy linii frontu. Historia oplatająca ułożone w liniowym porządku misje dostępne w Conflict: Vietnam rozpoczyna się tuż przed ofensywą Tet i zawiera m.in. obronę bazy przed zmasowanym atakiem przeważających sił armii Wietnamu, jak i walkę o przeżycie czteroosobowego oddziału odciętego od sił sprzymierzonych za liniami wroga. Misje w grze studia Pivotal są może mniej wymyślne (nie ratujesz dziennikarzy i nie polujesz na sadystycznego generała), ale za to bardziej poukładane i rozgrywając je masz większą świadomość tego, gdzie, dlaczego i po co idziesz.

Kompania braci

Podobnie jak w ShellShock, również w Conflict: Vietnam przez cały czas towarzyszy ci kilku kompanów. Tutaj jednak - choć nie wykazują żadnej inicjatywy - możesz na nich liczyć, a co więcej także wydawać rozkazy. Komendy podwładnym przekazujesz na jeden z dwóch sposobów. Pierwszy z nich to skróty klawiaturowe, które jednak określają raczej model zachowania całego oddziału lub jednego żołnierza, a nie konkretne zadania, jakie ma on wykonać. Wciśnięciem klawisza [C] decydujesz, czy podwładni mogą sami otwierać ogień, klawisz [V] to komendy „zostań w miejscu" i „podążaj za mną". Dużo większe możliwości daje drugi, kontekstowy sposób wydawania rozkazów. Po wciśnięciu prawego przycisku myszy przechodzisz do trybu przekazywania komend i ruszając kursorem, wskazujesz dowolne obiekty znajdujące się w zasięgu wzroku żołnierzy. W ten sposób możesz wysłać medyka, by udzielił pomocy medycznej rannemu, posłać któregoś z ludzi, aby rozbroił pułapkę, lub też po prostu wskazać miejsce, do którego ma się przemieścić. **Szkoda, że nie ma w grze wielu miejsc, w których stosowanie tych zaawansowanych taktyk byłoby konieczne**, bowiem cały ten system można zignorować i po prostu kierować jednym żołnierzem, z całym składem podążającym za nim z odbezpieczoną bronią. Takie granie pozbawione jest klimatu, a gra niestety nie tworzy sytuacji, w których głupia brawura a la Rambo byłaby bezlitośnie karana. Za plus grze można za to policzyć, że **po każdej misji można zwiększyć umiejętności żołnierzy.**

Ostra amunicja

Cała seria Conflict ma **konsolowy rodowód**, co ma wpływ zarówno na oprawę graficzną (negatywny), jak i na charakter zabawy (pozytywny, przynajmniej dla mnie). Akcja w tych grach toczy się szybko, płynnie, dynamicznie, bez większych przestojów - i tak samo jest w Conflict: Vietnam. Za każdym zakrętem dżungli może się kryć gniazdo karabinów maszynowych, każde wzniesienie to potencjalna kryjówka snajpera, każda bardziej wydeptana ścieżka to miejsce, w którym może być schowana pułapka. Przeciwników jest dużo - wyskakują znienacka i z bliska, walki toczą się raczej na krótkich dystansach. Są więc ostre, pobudzają emocje i adrenalinowe gruczoły. W takich starciach łatwo odnieść śmiertelną ranę, na szczęście nawet wtedy, kiedy jeden z twoich żołnierzy padnie, masz chwilę, by dotrzeć do niego z apteczką i postawić na nogi. Mówiąc precyzyjnie, chwila ta jest na tyle długa, że zanim pobiegniesz z pomocą, zdążysz jeszcze skosić Wietnamczyków, którzy urządzili tak

Cała seria Conflict ma konsolowy rodowód, co ma wyraźny wpływ zarówno na oprawę graficzną (niestety negatywny), jak i na charakter zabawy (pozytywny, przynajmniej dla graczy, którzy nad realizm stawiają grywalność).

7+

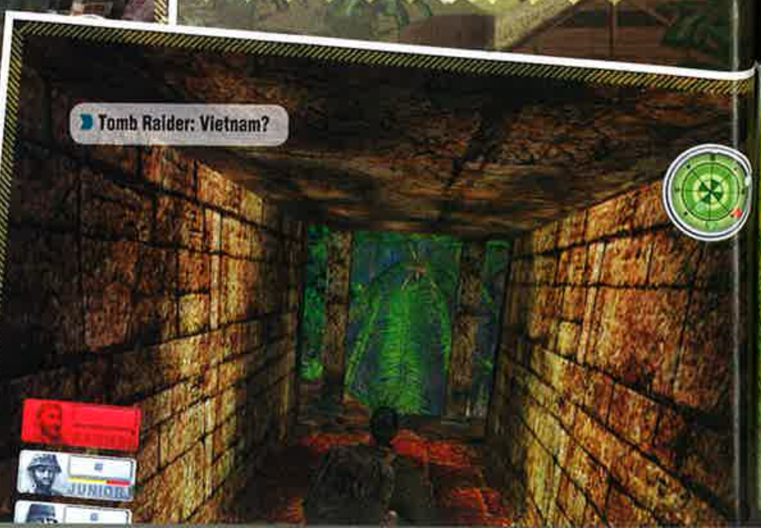
GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	6
AUDIO	6

WERDYKT

- ⊕ grywalność
- ⊕ możliwość wydawania rozkazów kompanom
- ⊕ sensowne, ciekawe misje

- ⊖ słaba grafika

To co, pijemy?



Tomb Raider: Vietnam?

CONFLICT: VIETNAM

Nowy system wydawania rozkazów sprawdza się znakomicie.

twojego kompana – jest to zresztą niezbędne, bowiem inaczej niechybnie podzieliłbyś jego los. Ten lekki konsolowy (w kontekście konsolowy = zręcznościowy) charakter daje grze także to, że zarówno apteczek, jak i amunicji jest na poziomach dużo. Co ciekawe, niektóre misje są ze sobą połączone, każdą kolejną zaczynasz w takiej sytuacji i z takim ekwipunkiem, z jakim skończyłeś poprzednią. Aha i jeszcze jedno, na uspokojenie dla tych, których zaniepokoiło to moje gadanie o konsolach - **stan gry zapisywać można w dowolnym momencie** - aby jednak nie było zbyt łatwo, liczba „sejwów" jest ograniczona.

A w dżungli jest brzydko

Jeśli miałbym wskazać największą słabość Conflict: Vietnam, musiałbym niestety skierować oskarżający palec na **oprawę graficzną**. Silniczek zastosowany w grze zdaje się w niewielkim tylko stopniu poprawioną wersją engine'u poprzednich Conflictów. W grafice, jak w żadnym innym elemencie gry, widać konsolowy rodowód tej produkcji - modele są skromnie obdarzone wielokątami, a przez to mało szczegółowe, na domiar złego obłożone burozielonymi teksturami o niskiej jakości. Animacje żołnierzy, szczególnie te śmierci, także pozostawiają sporo do życzenia i są bardzo „growe", „siakieś takie" nierealistyczne i niepoważne. Powodów do narzekań - na szczęście rzadkich i niezbyt zgryźliwych - dostarcza także sztuczna inteligencja przeciwników i kompanów. Ci pierwsi mało kombinują i zasadniczo walą prosto przed siebie, prując seriami, ci drudzy zaś kombinują za dużo i zdarza im się rzucić granatem w zamkniętym pomieszczeniu (na usprawiedliwienie dodam, że tylko w chwili skrajnej desperacji, kiedy nie mają już amunicji).

Tra-ta-ta-ta-ta

Czas na werdykt. Pozbawiony moralnych dwuznaczności i rozbuchanego dążenia do realizmu Conflict: Vietnam jest taktycznym shooterem bez dużych ambicji - ale to dlatego właśnie **frajda z gry jest naprawdę duża**. Trochę brakuje na PC-cie takich nieskomplikowanych taktycznych shooterów, a seria Conflict, z Vietnamem na czele, wypełnia tę lukę. **|CDA|**

CONFLICT: VIETNAM VS. SHELLSHOCK: NAM '67

Oddział, czyli AI

Conflict: Vietnam – 4/5
Cherry, Hoss, Ragman i Junior potrafią o siebie zadbać, możesz im wydawać rozkazy, a w walce z NVA są równie skuteczni jak ty. Sporadycznie zdarzają się niewielkie błędy w algorytmach AI, ale w takich warunkach siada psyche ;-)

ShellShock: Nam '67 – 2/5
Short Time, Lt. O'Brien i pozostali twoi towarzysze broni bez ciebie są bezradni. Co prawda, wymieniają ogień z przeciwnikiem, ale trupów z tego nie ma. Poza tym nie można wydawać im rozkazów...

Dżungla, czyli grafika

Conflict: Vietnam – 3/5
Seria Conflict od początku powstawała z myślą o konsolach i to niestety widać. Koślawe animacje postaci, niskiej rozdzielczości tekstury, mało szczegółowe obiekty 3D nie zachwycają.

ShellShock: Nam '67 – 4/5
ShellShock również powstawał z myślą o konsolach, ale grafika jest tu ładniejsza. Duża w tym zasługa ziarnistych efektów nakładanych na obraz i świetnej pracy kamery w przerywnikach animowanych.

Rock'n'roll, czyli muzyka

Conflict: Vietnam – 4/5
Odgłosy z pola walki bez zarzutu, karabiny szczekają jak należy, okrzyki wydawane na polu walki mają determinację i nerwowość. Muzyka co prawda „z epoki", ale nie licencjonowana.

ShellShock: Nam '67 – 3/5
Świetna muza - soundtrack zawiera kilkanaście kawałków rzeczywiście słuchanych przez żołnierzy w Wietnamie. Gorzej z efektami - bronie brzmią zbyt głucho, a powtarzane w kółko okrzyki Wietnamczyków i Amerykanów wpierw śmieszą, potem denerwują.

M16, czyli arsenał

Conflict: Vietnam – 4/5
Podczas gry będziesz korzystał z wielu różnych pukawek. Są pistolety, karabiny, snajperki, wyrzutnie rakiet, granaty zaczepne i dymne. Jest czym powalczyć z wrogiem!

ShellShock: Nam '67 – 3/5
Dla zachowania realizmu możesz nosić tylko jedną sztukę broni ciężkiej – pewnie dlatego broni jest mało, a ich różnorodność pozostawia wiele do życzenia. Na plus zaliczyć trzeba obecność przerobionych spluw, do kupienia w bazie.

NAM, czyli misje

Conflict: Vietnam – 4/5
Misje są w Conflict: Vietnam zróżnicowane, wymagają wykorzystania różnych umiejętności i taktyk. Połączenie wszystkich w większą fabułę sprawia, że z większym zaangażowaniem przystępujesz do kolejnych zadań. Jest dobrze!

ShellShock: Nam '67 – 3/5
Zadania wykonywane w mundurze oddziałów specjalnych urozmaicają zabawę, ale poza tym pomysły na misje są w ShellShocku raczej nieciekawe. Często idziesz przed siebie i strzelasz do wrogów, nie zastanawiając się, po co i dlaczego. Czyli tak jak żołnierze w Wietnamie, ale w grze nie o to przecież chodzi...

Conflict: Vietnam: 19/25

ShellShock: Nam '67: 15/25

WERDYKT - Conflict: Vietnam to gra lepsza od ShellShocka niemal pod każdym względem – jedynym poważnym wyjątkiem jest oprawa graficzna. Nie ma to jednak większego znaczenia, bo w C:V przede wszystkim gra się dużo lepiej, zabawa sprawia większą frajdę. ShellShock wraca do domu w plastykowym worku, a Conflict: Vietnam co prawda z ranami postrzałowymi, ale przynajmniej w jednym kawałku.

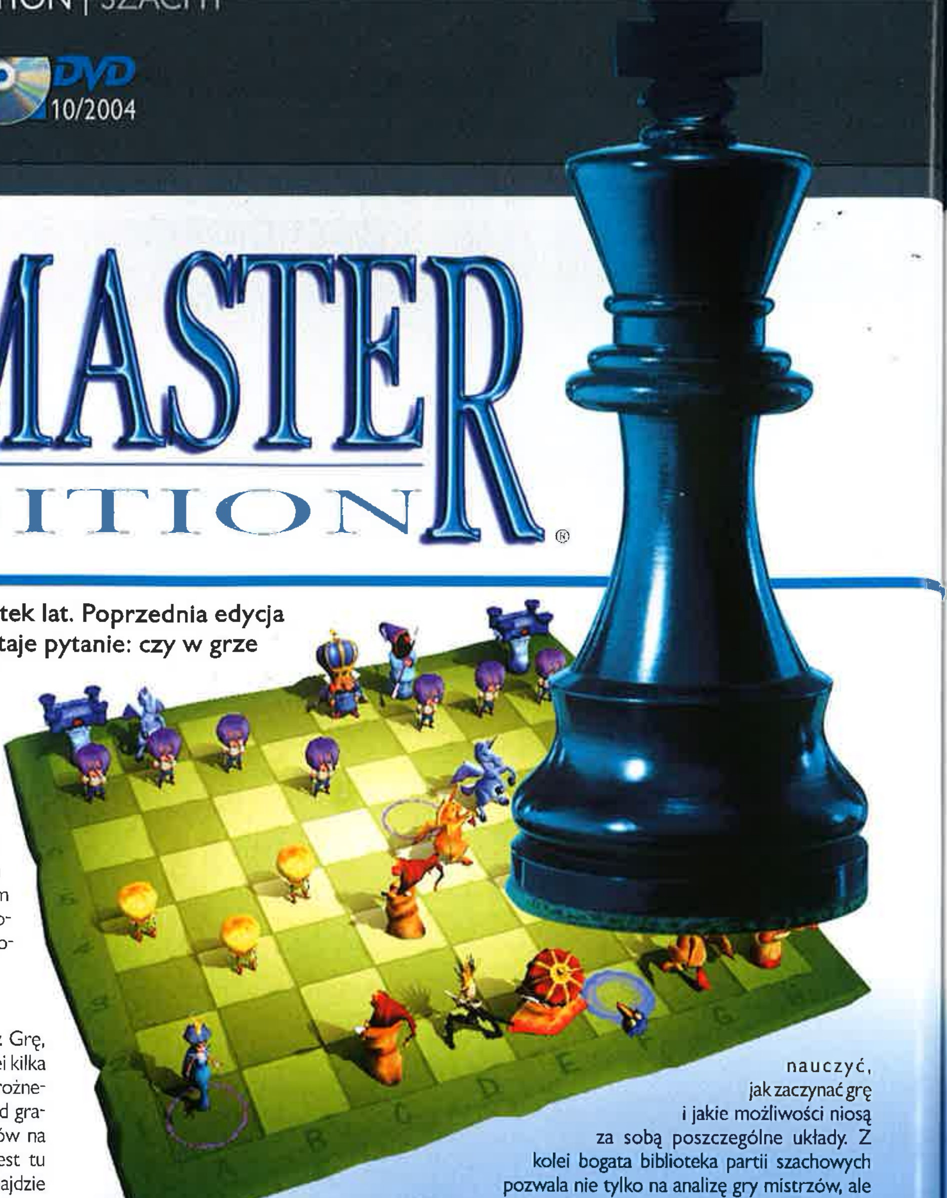
PRODUCENT: UBISOFT
DYSTRYBUTOR: CENEGA POLAND
CENA: 139,90 ZŁ
HTTP://CHESSMASTER10.UBI.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 450 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 4 MB

DVD 10/2004

GHOST | KRÓLEWSKA GRA

CHESSMASTER 10th EDITION®



Zasady szachów pozostają niezmienne już od setek lat. Poprzednia edycja Chessmastera dostała ode mnie ocenę 10. Powstaje pytanie: czy w grze tak starej jak szachy i programie tak dobrym, że dostał 10, można coś jeszcze poprawić?

Odpowiedź brzmi - niewiele. Chessmaster 10 edycji rożni się od poprzednika, ale tych zmian nie ma zbyt dużo. Nadal jest to jeden z najlepszych programów szachowych, z jakimi miałem do czynienia. I nie chodzi tu tylko o całkiem niezły engine, grający na naprawdę wysokim poziomie, ale o ogrom opcji i możliwości, jakie oferuje ten program.

Podział

Całość podzielona jest na 3 duże moduły. Grę, nauczanie i zabawę. Każdy z nich ma z kolei kilka trybów, a te z kolei dzięki wielu opcjom i rożnego typu ustawieniom powodują, że przed graczem otwierają się wręcz setki sposobów na zagranie w królewską grę. Nieważny jest tu stopień zaawansowania gracza, każdy znajdzie coś dla siebie. Czy to małe dzieci, czy amatorzy, którzy chcą się podszkolić, czy nawet zawodowcy, którzy po prostu trenują i doskonalą umiejętności. **Elastyczność tego programu powinna być wzorcem dla innych**. Zwłaszcza dla twórców programów edukacyjnych.

Pomocnik

Chessmaster 10 edycji potrafi nie tylko dobrze grać, ale też nieźle pomaga w szkoleniu. Program ma dużą liczbę profili różnych graczy. Dzięki temu możemy wybierać, z jakiego typu przeciwnikiem komputerowym chcemy w danym momencie zagrać. W profilu pojawiają się nie tylko wiek i płeć, ale również poziom jego umiejętności, a nawet preferowany styl gry. Chessmaster uczy się też naszego stylu grania. Często bywa tak, że nasza ocena własnych umiejętności jest fałszywa i program dosyć celnie potrafi ją skorygować. Po zakończonej partii proponuje przeciwnika odpowiadającego mniej więcej poziomowi naszych umiejętności. Warto skorzystać z tych sugestii, bo porywanie się z motyką na słońce i wybieranie zdecydowanie lepszego oponenta nie wychodzi tu na zdrowie, a z kolei pokonanie słabszego nie niesie za sobą satysfakcji.

Edukacja

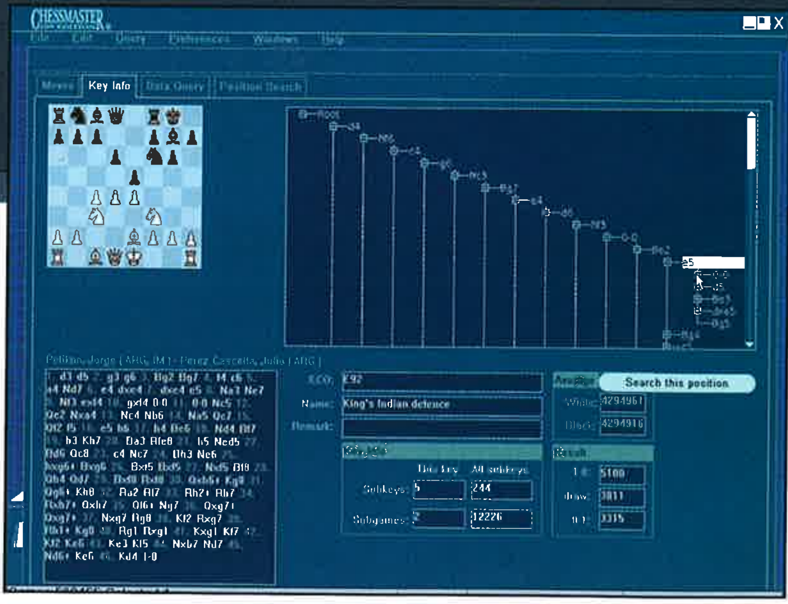
System oferuje sporo możliwości nauki i podpowiedzi. Czy to przez odpowiednie wyświetlanie ruchów na planszy, czy też analizę posunięć i podpowiedzi słowne pokazywane w osobnym okienku. Dzięki bogatej księdze otwarć pozwala się nam nauczyć, jak zaczynać grę i jakie możliwości niosą za sobą poszczególne układy. Z kolei bogata biblioteka partii szachowych pozwala nie tylko na analizę gry mistrzów, ale na skorzystanie z ich podpowiedzi. Wystarczy sprawdzić, czy układ, jaki mamy aktualnie na szachownicy, nie pojawił się już w jakiejś znanej partii - jeśli tak, to podpatrzeć, jak wykorzystali go mistrzowie.

Dla tych, co pierwszy raz

Są i tacy, którzy nie potrafią grać w szachy. Nie ma się co martwić. **Chessmaster w przyjemny i łatwy sposób od podstaw nauczy nas wszystkiego** - poczynając od nazywania poszczególnych bierek, poprzez pokazanie sposobu ich poruszania się aż po bardzo trudne zagrania czy wręcz szczegółowe analizy rozegranych kiedyś partii. W trybie akademii możemy się uczyć podstaw zapisanych w programie Chessmaster, zapoznać się z wykładem Larry'ego Chritiansena pod tytułem „Attacking Chess", w którym dokonano ciekawej analizy kilku słynnych partii, lub skorzystać z serii wykładów Josha Waitzkina. Zwłaszcza ta ostatnia część zawiera bogaty materiał - poczynając od podstaw, poprzez strategię gry w szachy, analizę końcówek, omówienie psychologii gry aż do analizy całych partii szachowych.

Bazy wiedzy

Oprócz trzech różnego typu akademii, w części poświęconej nauczaniu odnajdziemy **bazę słynnych partii szachowych**. Jest ich kilkaset: poczynając od partii rozegranej w 1619 roku w Rzymie pomiędzy Gioachino Greco a nieznanym graczem, a kończąc na partii rozegranej w 2004 roku w Moskwie, w 9 rundzie turnieju Aeroflot Open przez francuskiego mistrza Joela Lautiera z mistrzem armeńskim Rafaelem



Jeśli zamierzacie sięgnąć po program szachowy, Chessmater 10 edycja powinien być obowiązkową pozycją na waszej półce.

Vagnianem. Oprócz tego program ma również sporą bazę, może już nie tak słynnych, ale również ciekawych partii innych graczy. Osobna część to **księgi otwarć**. W programie można przejrzeć te przygotowane przez kilka znanych postaci, stworzyć własne, nauczyć się kilkunastu bardziej popularnych czy w końcu przeanalizować setki możliwych kombinacji pod kątem możliwości i zagrożeń.

Moduł gry

Gra ma kilka użytecznych trybów. Treningowy, w którym między innymi mamy możliwość cofania błędnego posunięcia, uzyskania podpowiedzi i porad komputerowego mentora, czy też po prostu poćwiczenia. Gra rankingowa - startując z odpowiednią liczbą punktów, możemy - poprzez grę z odpowiednimi przeciwnikami - zwiększyć ją lub też stracić. Ustawianie pozycji. W tym trybie najpierw ustawiamy bierki na szachownicy i dopiero po tej czynności rozpoczynamy grę. W ten sposób możemy później analizować rozegrane przez nas partie i samodzielnie szukać błędów i sposobów ich ewentualnego uniknięcia w przyszłości. Tryb turniej symuluje drabinkę turniejową wraz z zasadami rozgrywek na różnych szczeblach, takimi jak punktacja, ilość przeciwników, liczba rund, czas na partię, czy też turniej przeciwko grupie graczy preferujących dany styl gry. Dodatkowo dochodzą tu opcje gry w sieci lokalnej lub poprzez Internet po uprzednim zarejestrowaniu się na serwerze UbiSoftu.

Zabawa

W tej części możemy się nauczyć podstaw, w czym pomagają nam różnego typu quizy, testy i zadania logiczne, rozwiązywać różne sytuacje i proste zagadki szachowe (typu znajdź pozycję do szachowania, ruch na mata, bezpieczną ucieczkę itp.). I wreszcie możemy zagrać. Różnica do pozostałej części to to, że domyślna szachownica w tym trybie jest animowana, a poszczególne bierki zastąpione śmiesznymi, trochę baśniowymi ludkami i postaciami. Wydają one różne dźwięki i zabawnie się zachowują, w humorystyczny sposób wymyślone są efekty poszczególnych zbić czy ruchów.

Inne

Oprócz opisanych trybów Chessmater ma wiele opcji i ustawień. I jest ich na tyle dużo, że gdyby chcieć je wszystkie włączyć, dodatkowe okienka nie tylko całkowicie zakryłyby szachownicę, ale i często zachodziłyby same na siebie. Ustawiać tu można chyba wszystko, co się tylko da. Poczynając od wyglądu planszy, bierek (mnie podobały się animowane figurki Clash), tła czy skórek programu, poprzez rodzaje i sposoby pomocy, dawania wskazówek, ustawienia engine'u, dźwięku, sposobu notacji rozgrywki, własnego awatara w grze aż do różnego typu rozgrywek szachowych (możliwe są symultany, szachy błyskawiczne czy partie rozgrywane na ślepo). Opcji jest zdecydowanie więcej, podałem tu zaledwie kilka z nich.

Podsumowanie

Różnice pomiędzy poprzednią wersją a 10 edycją istnieją, ale nie wyłapałem ich zbyt wiele. Nadal jest to świetny i według mnie - najlepszy na rynku program szachowy. Oczywiście wziąwszy pod uwagę możliwości samego engine'u, można by się kłócić, ale za to w całej reszcie jest **bezkonkurencyjny**. Ogólnie uważam, że jeśli macie w domu Chesmastera 9000, kupowanie 10 edycji to raczej zbędny wydatek, gdyż zmian nie ma tu aż tak dużo. Ale jeśli dopiero zamierzacie sięgnąć po program szachowy, Chessmater 10 edycja powinien być obowiązkową pozycją na waszej półce. **|CDA|**

9+

GRYWALNOŚĆ 10
VIDEO 9
AUDIO 5

WERDYKT

- + świetny engine
- + wirtualne profile graczy
- + olbrzymia ilość opcji
- + dla każdego
- + solidne wykonanie
- − brak spolszczenia

PRODUCENT: EA SPORTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 139, 90 ZŁ
WWW.EASPORTS.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 700 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

ELD | UMARŁ KRÓL, NIECH ŻYJE KRÓL!

TOTAL CLUB MANAGER 2005

Wreszcie! Po kilku latach prób i błędów EA Sports stworzyła piłkarski menedżer, który śmiało może konkurować z najnowszym Championship Managerem.

Z jednej strony, lubię dni takie jak ten, w którym do redakcji przyszła paczka z EA Sports. W niej znalazłem FIFA, NHL i TCM. Wszystkie te gry opatrzone liczbą 2005. Problem w tym, że nie są to wersje pudełkowe, lecz płytki tłoczone z logo gry i napisem 'reviewable'. Co za tym idzie, próżno tu szukać jakiegoś manuala. Co gorsza, tak jak w przypadku TCM 2005, lubią się wieszać. Trochę to uciążliwe, bo grając w TCM dwa razy więcej czasu straciłem na restartowanie systemu niż granie. Ale przynajmniej redakcja miała ubaw, gdy po karnych wygrałem przepustkę do raju (czytaj Ligi Mistrzów), a ta cholerna gra zawiesiła się. Mój monolog podsumowujący tę sytuację nie nadaje się do druku.

Zostań trenerskim bogiem

TCM już rok wcześniej zgłaszał aspiracje do zostania najlepszym menago piłkarskim. Wtedy jeszcze czegoś tej grze brakowało. Niewiele, ale jednak. **TCM 2005 ma już wszystko to, co CM, a nawet dużo więcej.** Przed rozpoczęciem gry mamy przedsmak tego, jak rozbudowany jest menago. Pięć stopni trudności, przy czym już na trzecim trzeba się wykazać zmysłem trenersko-organizacyjnym. To znaczy nie tak łatwo jest pokonać u siebie Górnik Łęczną podczas gry Wisłą. Nie wspominam tu o najtrudniejszym poziomie. Po tym przychodzi nam wybrać, którymi elementami rozgrywki będziemy się zajmować samodzielnie, a którymi ma kierować komputer. Żadna to nowość, ale liczba elementów jest naprawdę imponująca!

I tylko Śląska brak...

Kiedy już przebrniemy przez różnej maści opcje wyborów i dotrzemy do lig, okazuje się, że **tym razem pomyślano również o takiej miernocie jak nasza!** Niby nic istotnego, a cieszy. Szkoda tylko, że okrojono rozgrywki do ekstraklasy. Dla mnie przynajmniej, stratą jest brak trzeciej ligi. ;) Poza tym mamy tu całą armadę czołowych lig europejskich, jak i tych trochę słabszych.

Rozwinąć, co się da

Jak już rzekłem, TCM 2005 ma dobrą podstawkę w postaci TCM 2004. Gdyby się tak bliżej przyjrzeć, nowy TCM stanowi tylko rozwinięcie pomysłów sprzed roku. Przede wszystkim pod kątem treningowym i taktycznym. Taktyka musi tu zaspokoić każdego maniaka testowania ustawień, przesuwania zawodników po makiecie boiska i tym podobnych klimatów. Wystarczy powiedzieć, że ustawienia systemu nie ograniczają się do wybrania systemu standardowego 4-4-2 czy 3-5-2 albo własnego. Panowie z EA Sports bowiem przygotowali możliwość ustawień drużyny w ataku i obronie w zależności od tego, gdzie znajduje się piłka i kto ją posiada. Trudno to wytłumaczyć, ale boisko podzielono na wiele części i w efekcie możemy ustawić drużynę – np. gdzie mają się znajdować zawodnicy, gdy piłkę ma np. prawoskrzydłowy. Przynajmniej tam, gdzie powinni być. Ma to znaczenie nie tylko w ataku, ale w obronie, bo dzięki odpowiedniemu ustawieniu nasi łatwiej przechwytują podania przeciwnika.

Poślij długą piłkę

Rzecz jasna, trzeba też określić, jak gra zespół, gdy jest w posiadaniu piłki. Jak gra skrzydłami, dośrodkowuje, jak podaje itd. Oprócz tego każdemu zawodnikowi z osobna możemy wyznaczyć, co ma robić, gdy przy nodze ma łaciatą, np. dryblować lub biec z piłką. Tradycyjnie też wybieramy, kto i jaką odgrywać ma rolę, wykonywać rzuty karne, rożne oraz wolne. Jeszcze mało? No, to możemy wydać polecenie typu 'full attack' lub 'full defense'. W rezultacie przy tym pierwszym nasi piłkarze decydują się na ryzykowne zagrania, byle tylko stworzyć sytuację bramkową.

Pressing

Bardzo fajnie rozbudowano tu opcje grania bez piłki, czyli pressingu. Ustalamy, z jakim zaangażowaniem mają grać nasi zawodnicy w poszczególnych fazach meczu czy w zależności od wyniku oraz w ostatnich minutach meczu (tego za bardzo nie rozumiem. Skoro ustawiamy pressing w minutach 76-90, to po co jeszcze opcja Last 10 minutes). Co ciekawe, po ustawieniu agresji w grze warto zwrócić uwagę na sędziego - jak będzie gwizdał. Arbiter arbitrowi nierówny i nie każdy akceptuje grę na pograniczu faulu. Zdarzają się również tacy, którzy się mylą (zdarzyło mi się to co najmniej dwukrotnie w przypadku karnych). I tu przy okazji kartek muszę wytknąć chyba jedyny burak gry - żółta kartka to zawieszenie w następnym meczu. Ewidentny babol, ale mam nadzieję, że to tylko w wersji reviewable. Kończąc temat agresji w grze - która notabene nie jest możliwa bez odpowiedniej motywacji - możemy piłkarzom dać nagrody pieniężne lub dzień wolny od zajęć w zamian za wygraną.

Trening czyni mistrza

Kolejną nowalijką w TCM 2005 jest **system umiejętności piłkarzy**, których poziom zależy oczywiście od treningu i ustawienia na boisku. Pamiętajmy, że możesz piłkarza ustawić w dowolnym miejscu boiska - tyle tylko, że w ataku będzie on miał level 10, a jako lewy obrońca np. 2,1. Teraz piłkarz z levelem 12 jest bardzo dobrym kopaczem, a z 16 to już klasa światowa. Poszczególnych umiejętności jest całe mnóstwo - jest tu chociażby siła, gra bez piłki, strzelanie, wślizgi, podania itd. Wszystko to podane w wartościach do 100. Oprócz tego w TCM 2005 zastosowano **ciekawy system charakteru piłkarzy**. I tak Kalu Uche jest słabo przywiązany do klubu (Low Club Identification) oraz jest introwertykiem (Introvert), a z kolei Tomek Frankowski ma nerwy ze stali (Nerves of Steel) i prezentuje postawę sportową (Sportsmanship). Co najważniejsze, owe cechy charakteru doskonale sprawdzają się na boisku. Między innymi dlatego nie warto pożyczać graczy, gdyż oni prawie zawsze słabo identyfikują się z klubem, a tym samym nie walczą. Tak przy okazji - warto dbać na treningach o kondycję kopaczy, bo naprawdę często słabo się robi, gdy pod koniec meczu piłkarze nie mają już siły kopnąć piłki przed siebie. :)

TOTAL CLUB MANAGER 2005

FIFA może się schować

Mimo wszystko rzeczą, która przyciągnęła przed monitor całą redakcję, są **animacje**. Mecze w TCM 2005 wyglądają doprawdy imponująco - zdaniem nie tylko moim - lepiej niż spotkania w FIFA! Po części zasługa to pewnie tego, że mecze widzimy w małym okienku (wiadomo, że to taka iluzja, że piłkarze poruszają się żwawiej), po części też taktyki. Piłkarze poruszają się po tym boisku z sensem, nie ma grania na stojąco. Piękne szybkie akcje kończone świetnymi strzałami, dużo dramatycznych sytuacji, rozpaczliwych zagrań... Co równie ważne, na ekranie z animacjami mamy podane jak na talerzu najważniejsze informacje. Oceny naszych piłkarzy, ich kondycję oraz oczywiście statystyki, jak szanse bramkowe czy posiadanie piłki. Nie musimy, tak jak np. w CM 4, klikać osobnych menusów, aby zobaczyć, jak tam fizycznie znoszą mecz kopacze. Troszkę gorzej jest z rozmieszczeniem menusów w czasie, gdy menagujemy. Trzeba trochę czasu, by nad tym wszystkim zapanować - mogło być lepiej. Aczkolwiek wyglądają one ślicznie.

Detronizacja

Długo by można jeszcze pisać o TCM 2005, ale miejsca na to nie ma. Nie myślałem, że kiedykolwiek to napiszę, ale do diabła - **TCM 2005 bije na głowę CM 4!!!** Jest to menago dużo bardziej rozbudowany i realistyczny. W zasadzie chyba o niczym nie zapomniano. Gra jest złożona, ale kiedy wszystkie malutkie elementy złożymy w całość, wychodzi na boisko drużyna, która potrafi grać efektownie i co najważniejsze - wygrywać. Kapitalna gra, która przyciągnie zapewne nie tylko ortodoksów, ale też graczy, którym na co dzień obce są menedżery piłkarskie. Głównie dzięki wyśmienitej grafice. Cieszy mnie też, że TCM zawiesił poprzeczkę bardzo wysoko i twórcy CM 5 oraz Football Managera 2005 mają trudne zadanie, by przebić to cudo. **|CDA|**

9+

GRYWALNOŚĆ 10
VIDEO 9
AUDIO 5

WERDYKT

- \+ świetna grafika
- \+ jest tu wszystko to, czego oczekuję od menago
- \+ liga polska
- \+ duużo taktyki
- \+ kompletny menago
- − NIEEE... Motson & McCoist!
- − CHCE PUDEŁKOWĄ WERSJĘ!

Football Manager 2005 zone

Były wielkie nadzieje (lub lepiej - ślepa wiara) i typowe rozczarowanie – Wisła przegrała z bardziej utytułowanym rywalem w eliminacjach Ligi Mistrzów. Zawiódł przede wszystkim styl krakowiaków, bo choć przegraliśmy już w pierwszym meczu, wtedy gra polskiej drużyny mogła się podobać. Pozostaje pocieszać się zdobytą na Santiago Bernabeu bramką.

Zespoły ligowe grają jeszcze w Pucharze UEFA, ale kibice żyją już przede wszystkim eliminacjami do Mistrzostw Świata w Niemczech. Polacy mają niepowtarzalną okazję pojechać na finały do zachodnich sąsiadów. Tylko... czy będą mieli komu tam kibicować? Póki co znów pokładamy nadzieję w statystykach. Dotychczas eliminacje, w których wygrywaliśmy mecze inauguracyjne, były dla nas łaskawe.

W Football Managerze 2005 odnajdziemy aktualne składy i dane wszystkich polskich drużyn I i II ligi. Gra wykorzystuje olbrzymią bazę danych, zbieraną od lat przez ekspertów SI Games na potrzeby poprzednich części serii Championship Manager. Zaimplementowane w grze prawdziwe tytuły gazet i nazwy serwisów internetowych urealniają rozgrywkę. Udoskonalony względem poprzedniego tytułu z SI silnik gry nie pozostawi też miejsca na przypadkowość. Football Manager okaże się być może najbardziej realistyczną symulacją menedżera piłkarskiego na PC!

NIEUSTAJĄCY KONKURS SMS-OWY FOOTBALL MANAGER 2005! KAŻDEGO MIESIĄCA DO WYGRANIA 10 EGZEMPLARZY GRY! WYSTARCZY ODPOWIEDZIEĆ NA PYTANIE...

Kto jest aktualnym Mistrzem Olimpijskim w piłce nożnej?

a) Grecja
b) Niemcy
c) Argentyna

Prawidłowe odpowiedzi proszę wpisać według schematu:
CA.FM. X, gdzie to litera A lub B lub C.

(np. CA.FM.A)

Poprawną odpowiedź prześlij SMS-em pod numer 7164

Koszt wysłania SMSa to 1 zł netto (1,22 zł brutto).
Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 2.11.2004!

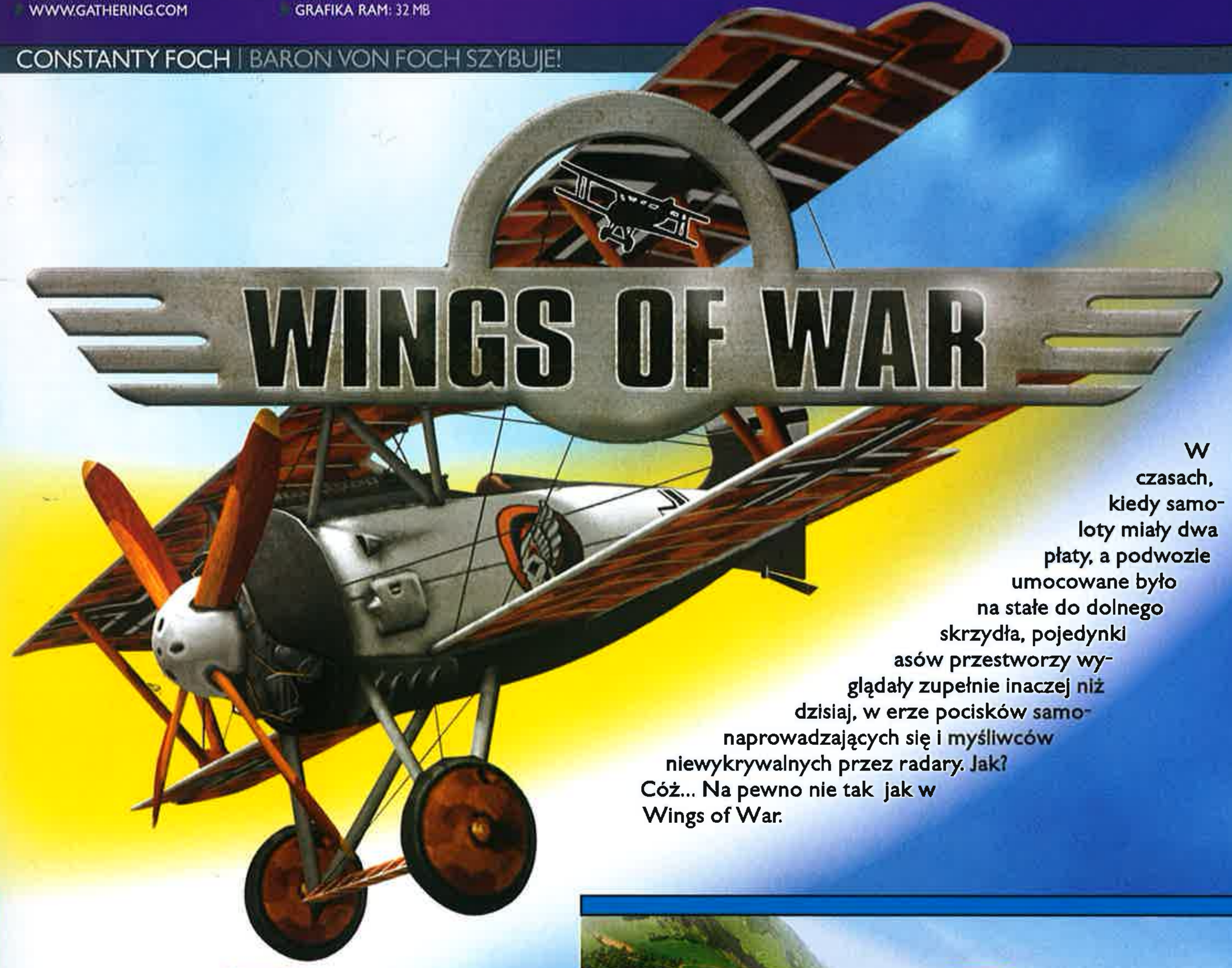
Czy wiesz, że...

Realizm w tej grze doprowadzony jest do tego stopnia, że możesz zwoływać konferencje prasowe, na których będziesz mógł pochlebnie bądź lekceważąco wypo-

- PRODUCENT: SILVER WISH GAMES
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.GATHERING.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 1 GHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

CONSTANTY FOCH | BARON VON FOCH SZYBUJE!



W czasach, kiedy samoloty miały dwa płaty, a podwozie umocowane było na stałe do dolnego skrzydła, pojedynki asów przestworzy wyglądały zupełnie inaczej niż dzisiaj, w erze pocisków samonaprowadzających się i myśliwców niewykrywalnych przez radary. Jak? Cóż... Na pewno nie tak jak w Wings of War.

Powyższe stwierdzenie jednak nie oznacza wcale, że gra jest kiepska. Jest po prostu nierealistyczna. Na szczęście nie jest to ten brak realizmu, który wynika z nieudolności twórców, paskudnej grafiki i plastikowego nagłośnienia. Wings of War to gra, w której realizm poświęcono na ołtarzu grywalności, oddając tym samym hołd zadowoleniu graczy (ale okrągłe zdanko, he, he, he...).

Pierwsze loty za płoty

Zaraz po odpaleniu gry wita nas proste menu z wyborem jednego z czterech trybów gry. Są

to kolejno: kampania, instant action (czyli akcja w proszku, wystarczy zalać) oraz dwa tryby do gry dla wielu graczy, przez LAN i Internet. Najlepiej zacząć oczywiście od kampanii – po pierwsze, w jej trakcie zdobędziesz doświadczenie, które przyda się w pojedynkach przez sieć, po drugie zaś, uzyskasz dostęp do wszystkich samolotów, początkowo bowiem są one „pozamykane". **Wings of War robi całkiem niezłe pierwsze wrażenie i to nawet mimo średniej grafiki**. Model lotu, mimo że mało realistyczny, został tak zaprogramowany, że nawet sterując klawiaturą, dobrze „czujesz" maszynę, a już latając z joystickiem masz wrażenie, że wstąpił w ciebie duch samego barona von Richthofena (lub w post-Codename: Panzers politycznie poprawnej wersji – duch samego René Foncka). **Szybko można jednak dostrzec słabości zastosowanego w grze modelu lotu.** Samoloty są zbyt zwrotne, bez kłopotu wykonują nawet najbardziej karkołomne akrobacje, a uderzenie w drzewo czy komin kończy lot tragedią, płaczem osieroconych dzieci i histerią owdowiałej żony tylko wtedy, kiedy... kraksa taka pozbawi samolot całej „energii" (przez cały czas widocznej w postaci zakrzywionego paska na kokpicie!!!). Nie tak wyglądała awiacja drugiej dekady XX wieku, ale w grze nie przeszkadza to zupełnie – no, chyba że jesteś fanatykiem realizmu, wtedy bowiem krew zalewa cię z wściekłości

Wings (Of War)

Łopoczący szal pilota z Wings budzi w Constantym Fochu sentymentalistę...

Wings of War to kolejny ze zręcznościowych pseudosymulatorów myśliwców z I wojny światowej, który próbuje odświeżyć formułę doskonałej gry Wings firmy Cinemaware, wydanej bodaj w roku 1990. Przyznać muszę, że ze wszystkich tych produkcji (np. Wings of Honour) wypada - jak dla mnie - najlepiej, między innymi właśnie dlatego, że rozgrywka jest w niej tak zróżnicowana - w Wings poza fragmentami „symulatora" znajdowały się misje z przedstawionym w rzucie izometrycznym ostrzeliwaniem okopów oraz w rzucie z góry jak w stareńkim Blue Maksie. Na mojej prywatnej liście gier tego typu oryginalne Wings jest nadal na pierwszym miejscu - być może to sentyment, ale nic dla mnie nie przebije tego łopoczącego na wietrze szala...

tak mocno, że nie dość, że nie widzisz dokąd lecisz, to w ogóle masz kłopoty z dostrzeżeniem monitora.

Pilot-cyrkowiec

Ja od gry komputerowej oczekuję niemal wyłącznie grywalności, więc te wszystkie „przekłamania" potraktowałem z przymrużeniem oka. A jest ich więcej. Wykonując misje, możesz natrafić na pojazdy, samoloty lub balony z przyczepionymi różnokolorowymi rombami. Zniszczenie takiego wehikułu daje bonusy, których rodzaj jest uzależniony od koloru rombu – o ile nic nie pomyliłem, niebieski romb to dodatkowa energia, a pomarańczowy to tarcza chroniąca samolot przed ostrzałem przeciwnika (!!!). Kolorowe romby są również umieszczone w różnych trudno dostępnych miejscach – np. pod mostem lub w otwartej na oścież szopie. Możesz je zebrać i skorzystać z gwarantowanych przez nie bonusów, jeśli wykonasz odpowiednią ewolucję lub przelecisz tam, gdzie byle pilot rozbiłby się o ziemię. To jednak nie koniec karkołomnych pomysłów programistów. Otóż w trakcie niemal każdej misji trybu kampanii musisz zmienić samolot. Przy czym nie odbywa się to w sposób normalny – tzn. lądujesz, wyskakujesz z jednej i wskakujesz w drugą maszynę – a cała cyrkowa akrobacja ma miejsce w powietrzu. Na szczęście w tym czasie nie musisz kierować pilotem (to już by była przesada), wystarczy, że podlecisz we wskazane miejsce, by uaktywnić animację, w której twój as przestworzy robi hop z jednego samolotu, wykonuje fikołka w powietrzu i ląduje w drugim płatowcu. Cuda, panie, cuda!

do lądowania niemieckiego pilota, w innej wykraść prototyp wrogiego myśliwca, w kolejnej zaś wylądować na ostrzeliwanym przez artylerię odcinku frontu, by uratować zagubionego tam szpiega. Dzięki temu, że w trakcie misji zmieniasz samoloty, zmienia się również perspektywa. **W jednej chwili siedzisz za sterami myśliwca, w następnej obsadzasz tylne działko samolotu zwiadowczego,** potem bombardujesz wrogie fabryki, siedząc przy spuście luku w Bristolu 2FB, a na koniec ostrzeliwujesz ciężkie samoloty Luftwaffe z naziemnego działka. Nawet misje bardziej tradycyjne, jak np. niszczenie pociągów, są w pomysłowy sposób rozwinięte – pociągi przewożą gaz bojowy, więc lot na zbyt niskim pułapie może skończyć się tragicznie. I jeszcze jeden dziwaczny pomysł – ponieważ misje są długie, możesz zapisać stan gry w ich trakcie, zestrzeliwując sterowce oznaczone ikonką... dyskietki. Dziwne!

Deathmatch w przestworzach

Można gdybać, co by było, jeśli programiści podzieliliby grę na 70 krótszych misji, pozbawionych tych wszystkich czysto arcade'owych bonusów, save'ów, przesiadek w locie. Na pewno gra byłaby dużo bardziej normalna – być może też dla zachowania równowagi pojawiły się tu tryby przeznaczone dla wielu graczy oraz instant action. To po prostu zwykły deathmatch lub też team deathmatch, rozgrywany z żywymi przeciwnikami albo z całkiem inteligentnymi botami, na dowolnej mapie, przy dowolnej pogodzie i o dowolnej porze roku. Nie ma tu żadnych nietypowych pomysłów, jest natomiast zaskakująco wysoka grywalność o lekko oldschoolowym – pewnie przez swoją prostotę – posmaku. Podniebne pojedynki potrafią być bardzo emocjonujące - i w moim przypadku takie właśnie były za pośrednictwem łącza internetowego i usługi GameSpy Arcade. W Internecie porządnych przeciwników nie brakuje, a choć gra nieco lagowała, to nie na tyle, by wpłynąć znacząco na zabawę. Starcia nad Verdun wciągnęły mnie bardziej niż multi Dooma 3 czy nawet Joint Operations.

Można gdybać, co by było, jeśli programiści podzieliliby grę na 70 krótszych misji, pozbawionych tych wszystkich czysto arcade'owych bonusów, save'ów, przesiadek w locie. Na pewno gra byłaby dużo bardziej normalna...

Parszywa trzynastka

Czegoś takiego jeszcze w grze o podniebnych pojedynkach z I wojny światowej nie było i mówiąc szczerze, jeśli się nad tym dobrze zastanowić, jest to jakaś piramidalna głupota. I pewnie psułaby zupełnie radość z grania, gdyby nie to, że misje trybu kampanii – a właściwie tylko w nich przeskakuje się z samolotu na samolot w locie – również są lekko „fantastyczne", ale dzięki temu cholernie wciągające. Cała kampania – rozgrywana tylko z punktu widzenia aliantów - składa się z **13 takich** misji, co nie byłoby liczbą imponującą, gdyby nie to, że w każdej z nich czeka cię około ośmiu-dziewięciu zadań. Tych jest łącznie 70, a część z nich jest naprawdę oryginalna. To duży atut Wings of War – w jednej misji musisz zmusić

Dużo drzewek

Oprawa graficzna Wings of War wzbudziła w redakcji mieszane opinie. Moim zdaniem stoi na średnim poziomie, ale Allor stwierdził – „Ej, to nawet nieźle wygląda. Przynajmniej jest dużo drzewek". Drzewek rzeczywiście jest dużo, tak samo jak i innych obiektów typu szopy, domy czy kościoły, ale wrażenie może to robić tylko na kimś, kto dawno nie widział żadnego symulatora. Nasza przeurocza sekretarka Aga spoglądając na monitor stwierdziła – „To chyba nie jest za fajna gra, przynajmniej nie wygląda jakoś super" i to jej muszę przyznać rację. Poza drzewkami cały krajobraz to **kanciasto pofałdowana ziemia**, z nałożoną teksturą o niezbyt wysokiej rozdzielczości. W połączeniu z małą liczbą wielokątów w obiektach naziemnych daje to raczej słaby efekt i negatywnie wpływa na odbiór gry. Wrażenie tej graficznej przeciętności pozostaje, nawet mimo całkiem niezłych modeli samolotów i naprawdę ładnie wykonanych, a co najważniejsze - dynamicznie zmieniających się warunków pogodowych. Latanie w deszczu czy we mgle samolotami z I wojny światowej to zabawa dla dużych i odważnych chłopców.

Za sterami

Latanie w Wings of War to zresztą niezła zabawa zarówno w deszczu, jak i w słońcu. Bez większych ambicji stworzenia ultrarealistycznego symulatora czescy programiści przygotowali strzelankę... sprawiającą naprawdę sporo frajdy. Także... Tally Ho! **[CDA]**

7+

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	7
AUDIO	7

WERDYKT

+ grywalność
+ ładne modele samolotów
+ zróżnicowanie rozgrywki
+ multiplayer

− średniawa grafika
− momentami zbyt nierealistyczna (paski energii samolotów!!!)

- PRODUCENT: GMX MEDIA/MOST WANTED GAMES
- DYSTRYBUTOR: MOST WANTED GAMES
- WWW.CWC-GAME.COM

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 500 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

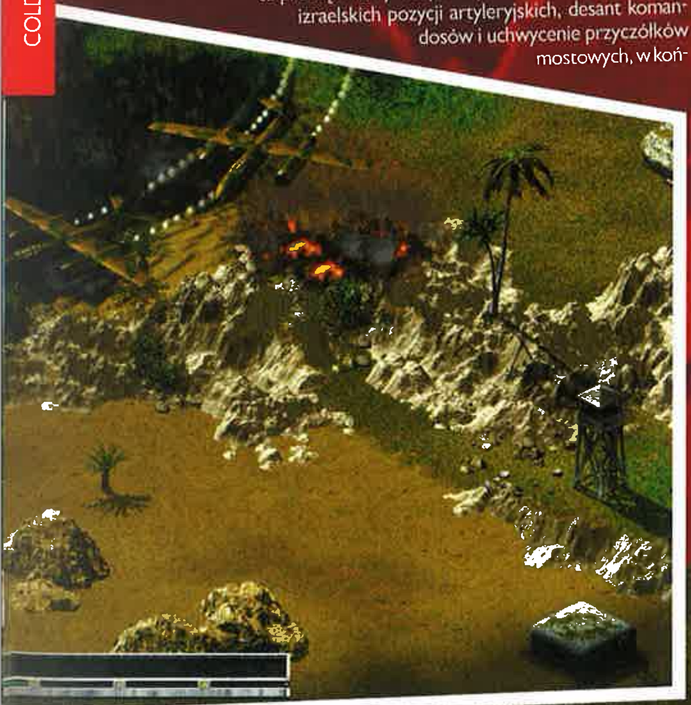
PEPIN KROOTKI | STARA, ALE CZY WCIĄŻ JARA?

W dzisiejszych czasach naprawdę trudno o coś oryginalnego. Na kinowych ekranach oglądamy odświeżone wersje starych przebojów, w radiu grają wciąż te same szlagiery. Wyłonieni w castingu wykonawcy zawodzą podrasowanym na komputerach głosem stare hity. Nic dziwnego, że ogólna tendencja nie omija gier komputerowych, a ja mam zaszczyt przedstawić Państwu najnowsze wcielenie Sudden Strike'a.

COLD WAR CONFLICTS

DAYS IN THE FIELD 1950-1973

Zapowiadało się nieźle, jeśli nie wspaniale. Przeczytałem tytuł i aż mnie zamurowało. **W końcu któryś z producentów zauważył, że XX wiek to nie tylko druga wojna światowa!** Niestety, każda minuta obcowania z CWC przynosiła nowe rozczarowania. Już sam tytuł okazuje się lekko mylący - zimnowojenne konflikty zostały potraktowane dość wybiórczo. Nie uświadczymy tu najbardziej chyba reprezentatywnych wojen wietnamskich, choć słusznie serwują nam konflikt w Korei oraz dwie wojny bliskowschodnie (ale z niezrozumiałych względów zabrakło wojny sześciodniowej). Szczerze powiedziawszy, nie pamiętam, kiedy ostatni raz miałem w rękach grę, w której mogliśmy się wyżyć przy forsowaniu Kanału Sueskiego, 6 października 1973 r. (zdaje się, że było to antyczne Tanks 2). A tu proszę! Mamy wszystko po kolei - bombardowanie izraelskich pozycji artyleryjskich, desant komandosów i uchwycenie przyczółków mostowych, w końcu budowę przepraw pontonowych i przerzucenie głównych sił.



Autorzy tylko zapomnieli najwyraźniej, że Kanał to nie Normandia i żołnierze egipscy wcale nie lądowali na plaży, by następnie przedzierać się przez pola minowe, zasieki i zwoje drutu kolczastego, wprost do ziejących ołowiem bunkrów. A w grze tak to właśnie przedstawiono. Poza tym zdaje mi się, że brzeg Kanału jest terenem pustynnym, a nie tak jak w CWC oazą tryskającą soczystą zielenią. Gdybym chciał się czepiać tylko tej jednej misji, nieścisłości historycznych znalazłoby się jeszcze sporo. Ale po co psuć sobie krew i wyzywać twórców od ignorantów - to moja wina, że czytam książki.

Kupą, mości panowie

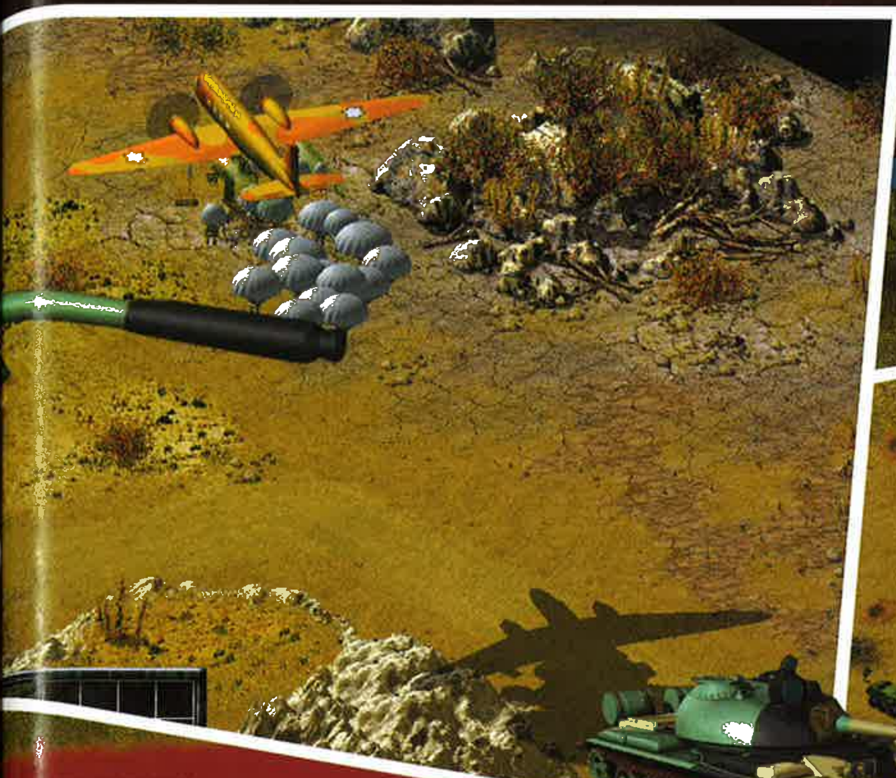
Nie jest to RTS z rodzaju Desert Rats vs. Afrika Korps, w którym trzeba pielęgnować każdego Szwejka. Tutaj w ten sposób nie damy rady - piechurzy stanowią istne mięso armatnie i naprawdę nie warto pochylać się nad losem pojedynczego szeregowca. Żołnierze są bezlitośnie koszeni ogniem karabinów maszynowych, eliminowani przez snajperów, rozrywani na strzępy pociskami artyleryjskimi. Możemy jedynie kierować przepływem rzeki ludzi i sprzętu. **Ta gra przy wszystkich brakach, niedociągnięciach i odstępstwach od realizmu jak żadna inna obrazuje wojenny chaos.** Podczas gdy zajmujemy się uchwyceniem jednego przyczółka, sytuacja na innych odcinkach frontu zmienia się nie do poznania. Kiedy próbujemy wpłynąć na powodzenie w jednym miejscu, wszędzie indziej musimy się zdać na łaskę opatrzności. Najzwyczajniej w świecie nie da rady kontrolować wszystkiego. Ten, kto się z tym pogodzi, zacznie odnosić sukcesy.

Za wysokie progi?

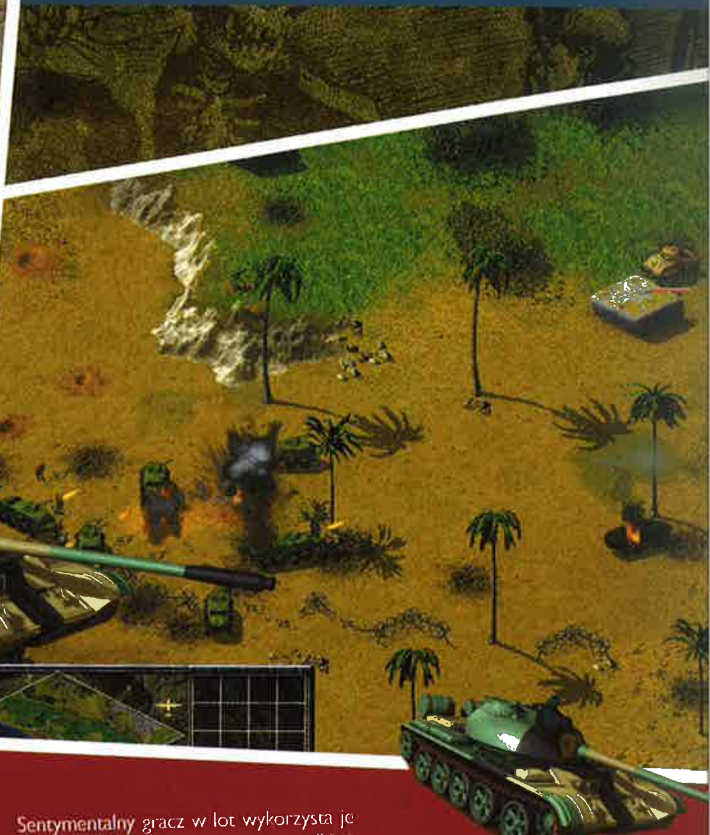
Drugim składnikiem, bez którego niepodobna zwyciężyć, jest **perfekcyjne wykorzystanie wszystkich skrótów klawiaturowych**. Nie ma innej rady - trzeba opanować ten dziwaczny sport nie gorzej niż mistrzowie Counter-Strike'a (zafascynowanie twórców skrótami klawiszowymi sięga nawet menu głównego). W najgorętszych momentach pomocne okazuje się także **spowolnienie upływu czasu**. Ale i tak bez względu na to, jak wolno toczy się akcja, przydałyby się dwa dodatkowe monitory do kontrolowania przebiegu wydarzeń. Nieważne, czy walczymy po stronie Stanów Zjednoczonych, Korei Północnej, Wielkiej Brytanii, Syrii, Związku Radzieckiego, Chin czy też dowodzimy oddziałami ONZ - zawsze jest tak samo gorąco i nikt nie ma taryfy ulgowej. Kolejne następujące po sobie misje scharakteryzowałbym jako trudna, bardo trudna, cholernie trudna, niemożliwa do zrealizowania, brak mi słów.

„Prosta" misja to zabawa na dwie godziny, trudna - minimum na dziesięć. Mało tego, niektórych starć fizycznie nie sposób wygrać (z perspektywy zwykłego gracza). Spędzamy zatem przy monitorze długie frustrujące godziny, a kiedy wyrwiemy już sobie z głowy wszystkie włosy i damy za wygraną - okazuje się, że możemy spokojnie kontynuować kampanię, chociaż w następnej misji otrzymamy mniejsze siły.

Żołnierze w lesie są widoczni... póki się ruszają. Tych trzech można już spokojnie spisać na straty.



Kilka BTR zaparkowanych na wodach jeziora.



Gloria Victis!

W CWC pojawia się co prawda **osiem nacji, ale kampanie są tylko cztery.** Z drugiej strony, nie są one prostym odwróceniem kota ogonem - kiedy w tych samych wydarzeniach uczestniczymy podwójnie, za każdym razem dowodząc inną armią. I tak konflikt koreański został podzielony na dwa okresy. W pierwszym z nich kampanię rozgrywamy po stronie Koreańczyków z Północy (5 misji), natomiast w drugim poprowadzimy do boju ekipę G.I. Joe (też 5 misji). Wojnę sueską spędzimy w mundurze armii izraelskiej (8 misji), natomiast kampania Egiptu traktuje o wojnie Jom Kipur (9 misji). Gdy się przyjrzałem tej liście, odniosłem wrażenie, że autorzy z lubością pakują nas w przegrane awantury.

Grafika nie wino, im starsza...

Jeden pobieżny rzut oka na obrazki pozwala się upewnić co do rodowodu gry. **Engine graficzny zaczerpnięto wprost od Sudden Strike'a 2,** ten zaś jest - jak pamiętamy - niewiele zmienionym engine Sudden Strike, który z kolei pochodzi wprost od mastodonta. Ludzie z Cromagnon, gdyby jeszcze żyli, doskonale pamiętaliby tę grafikę. Maksymalna rozdzielczość obrazu 1024 x 768 to dziś troszkę za mało. Właściciele monitorów większych niż siedemnastocalowe mogą spokojnie tę grę odpuścić. Dziś, kiedy grafika nie powoduje już przyspieszonego bicia serca, do głosu dochodzą wszelkie mankamenty engine'u. Obserwowany w rzucie izometrycznym teren jest w rzeczywistości płaską taflą zieleni, na którą naniesiono zbudowane z gotowych „klocków" urwiska (techniką tą posługiwano się jeszcze w Warcraft II i C&C). Powoduje to, że w okolicach o dużych różnicach wysokości nie sposób się połapać, gdzie jest wyżej. Ponadto zdarzają się oczywiste przekłamania przy wyliczaniu pola widzenia.

Zamaskowani „na amen"

W niektórych RTS-ach, takich jak np. C&C, jednostki występują w jaskrawych barwach rozpoznawczych. W CWC przeciwnie - wojska walczą w pełnym kamuflażu. Wygląda to bardziej realistycznie, lecz niekiedy trzeba tęgo wytrzeszczać gały, by odróżnić walczące w gąszczu oddziały. Szukanie po krzakach zabłąkanych snajperów po pewnym czasie doprowadza do szewskiej pasji. Często zdarzało mi się zapomnieć o jakiejś grupie żołnierzy i zostawić ją daleko w tyle tylko dlatego, że panowie leżeli w wysokiej trawie. Miniaturowa mapka niewiele pomaga przy lokalizowaniu marudérów, gdyż - jak sama nazwa wskazuje - jest dosłownie mikroskopijna. Aż strach pomyśleć, co będzie, jak wpadną na pomysł zrobienia na tym engine'ie CWC 2, z wojną wietnamską w roli głównej. Bez wątpienia byłaby to gra niespotykanie realistyczna - w gęstej dżungli nie byłoby widać ani naszych, ani przeciwnika...

Happy endu nie będzie

O ile wprawne oko będzie miało sporo trudności z odróżnieniem CWC od Sudden Strike'a 2, o tyle wprawne ucho nie odróżni tych gier wcale. Jedyny miły akcent, który zwrócił moją uwagę, to kumkanie żab na bagnach w Korei. Sentymentalny gracz w lot wykorzysta je do zorganizowania romantycznej randki. ;) Ale przecież od RTS-a nie oczekujemy udanej gry wstępnej, tylko pieszczącej zmysły oprawy oraz przyjaznego sterowania. Nic z tego. **Pojazdy mają żenujące wręcz problemy z pathfindingiem** (odnajdowaniem drogi we wskazane miejsce), zderzają się ze sobą, zdarza im się wjechać w miejsca, skąd nie mogą się wydostać. Sposób, w jaki pływają czołgi i transportery opancerzone, woła o pomstę do nieba. Zasadniczo nie nazwałbym tego pływaniem, a raczej jeżdżeniem po wodzie. Czarę goryczy przelewa dowodzenie piechotą, gdyż niektórzy kombatanci nie potrafią się czołgać. Dotyczy to przeważnie tych najbardziej wartościowych jednostek, czyli oficerów i saperów. Cóż, ktoś kiedyś powiedział: „najlepsi odchodzą pierwsi".

Engine graficzny zaczerpnięto wprost od Sudden Strike'a 2, ten zaś jest - jak pamiętamy - niewiele zmienionym engine Sudden Strike, który z kolei pochodzi wprost od mastodonta.

Nie warto ciągnąć dalej tej recenzji, bo każda kolejna linijka przysparzałaby tylko twórcom CWC rozgłosu, na który nie zasłużyli. Właściwie całą robotę odwaliło za nich dwa lata temu CDV tworząc Sudden Strike'a, a oni podmienili tylko jednostki i teatr działań. **[CDA]**

5

GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	6
AUDIO	8

WERDYKT

- \+ niezbyt wygórowane wymagania sprzętowe
- \+ nadal potrafi wciągnąć

- − wysoki poziom trudności
- − żadnych zmian w stosunku do Sudden Strike'a 2
- − nie najlepszy pathfinding
- − gdzie wojna sześciodniowa?

- PRODUCENT: SEGA
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.WORMSFORTS.COM

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 800 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 10/2004

ELD | NOWE, NUDNE ROBALE

WORMS FORTS UNDER SIEGE

Ufff... powoli zaczynam się gubić w tych wszystkich częściach Robali. W zasadzie już się pogubiłem, bo ostatnią, w jaką grałem na poważnie, było Worms Armageddon. Z World Party i Worms 3D zaliczyłem jedynie króciutki, przelotny romans. Być może to i lepiej, bo mam teraz zdrowe podejście do Forts.

Na Worms Forts dałem się skusić, ponieważ, jak usłyszałem, miała to być kolejna rewolucja w świecie Robali. Z tego, co jednak widziałem w poprzedniej części, i tego, co w Forts, to raczej zmiany te nazwałbym niewielkimi. **Bo tak naprawdę Forts nie różni się jakoś drastycznie od Worms 3D.** Ten sam engine, część tych samych broni i niewiele zmienione zasady gry, co w rezultacie oznacza tak samo nudną zabawę.

Co my tu mamy?

Po pierwsze, tryb single player składający się z trybów Play Quick Game, Play Tutorial, Campaign Mode i The Trails. Chyba nie muszę tłumaczyć, który do czego służy? Prawdę mówiąc, trochę rozczarowała mnie kampania, która na siłę stara się być, bo ja wiem, strategią z elementami przygodówki. Bo jak inaczej określić zadania, które wykraczają poza „zniszcz robale wroga"? Poza tym kampania wolno się rozkręca. Wydaje się, że skoro jest Tutorial, początek kampanii można było sobie darować.

Starożytne robale

Pierwszą z przygotowanych przez Team 17 atrakcji jest przeniesienie akcji gry w odległą przeszłość. W Worms 3D mieliśmy głównie mapy oparte na filmowych lokacjach (np. Titanic), teraz przenosimy się do starożytnego Egiptu, Grecji, Rzymu i średniowiecznej Japonii, a raczej na Daleki Wschód, bo nie jest nigdzie powiedziane, że to Kraj Kwitnącej Wiśni. W sumie pomysł ciekawy, tym bardziej że autorzy postanowili powiązać starożytność z nowym elementem w serii Worms, który doskonale podkreśla to, co było najważniejsze w tamtych czasach.

Wybuduj sobie zamek

Chodzi mi o nowalijkę, która jeszcze bardziej czyni z tej gry coś, co można nazwać strategią - jest to **możliwość wznoszenia budowli.** Wznosimy je nie tracąc tury, pod warunkiem że w naszym posiadaniu jest teren, na którym możemy stawiać nowe budowle. To jest właśnie ciekawe w nowych Robalach. Aby postawić nowy budynek, musimy zająć miejsce oznaczone na mapie gwiazdką. I wszystko pięknie, ale nie zapominajmy, że mamy kilkadziesiąt sekund na to, by przesunąć po mapie naszego robala i jeszcze strzelić w kierunku wroga (albo i nie). Dlatego musimy podejmować trafne decyzje. Najlepiej byłoby zająć nowe terytorium, posta-

wić nową budowlę i jeszcze dokopać przeciwnikowi. Tyle teoria, z praktyką bywa różnie.

Wały i szpital

Zapytacie pewnie, po co budować te fortyfikacje. Ano po to, że każda z nich daje nam bonusy w postaci broni, które mają całkiem spore znaczenie. Innymi słowy, nie masz strażnicy, wałów, szpitala czy cytadeli, nie dowalisz kumplowi z gigantycznej kuszy, nie wylejesz mu na głowę wrzącego oleju czy nie wyleczysz pokiereszowanego robala. Pamiętać też trzeba, że nie wolno budować fortyfikacji na chybił trafił. Budowla odcięta od Stronghold rozpada się. Przeciwnik też w każdej chwili może uszkodzić nasze kamienne cuda i wtedy trzeba spożytkować czas na naprawę. Ta opcja budowania z pewnością zmienia w pewnym stopniu oblicze Robali. To nie jest już ta prosta, zabawna gierka polegająca na trafnym obliczeniu paraboli pocisku. Teraz to strategia, choć oczywiście nie w takim samym stopniu jak Total War. ;)

Napalm i hipopotam

Budowle budowlami, ale murem - choćby z tysiąca kamieni - nie da się zabić robala wroga. Od tego jest BROŃ! No i tutaj mam pewne „ale" do Worms Forts, ponieważ niepotrzebnie pomieszano tu epoki, dzięki czemu różowe dżdżownice mogą anihilować wrogów za pomocą napalmu czy naprowadzanych rakiet. Nie wspominając o klasycznej bazooce czy granacie. Sytuację ratują stare, dobre i co najważniejsze - wypróbowane przed wiekami katapulty, łuki czy kusze. Oczywiście starożytne robale hodują również broń większego kalibru pochodzenia zwierzęcego. Ot, taki trochę przerośnięty, ale sympatyczny kanarek potrafi efektownie wybuchnąć w gromadce wrogich robali. Gruboskórnego nosorożca warto puścić w kierunku fortyfikacji wroga. Jak przystało na kilkutonowe zwierzę - dokumentnie tratuje ono to, co napotka na drodze. Nie zabrakło również **uśmiechniętego superhipopotama**. Jeśli myśleliście, że hipopotam to takie wielkie, powolne zwierzę, byliście w błędzie. Superhippo jest szybki dzięki przytwierdzonej do pleców rakiecie.

Katapultą w zamek

Oczywiście w fortyfikacje wroga warto uderzyć z czegoś większego niż zmutowany zwierzak. Taką rolę spełniają wszelkiej maści katapulty miotającej pociski. W zależności od tego, z jakiej budowli mamy zamiar uderzyć (robal wdrapuje się na - powiedzmy - Tower czy Castle i stamtąd może posłać pocisk), może to być płonący olej, tostery, olbrzymi kamień czy lodówka. Jak widać, specyficzny humor nie opuszcza autorów w każdym momencie. Spadające z powietrza... hmmm... rzeczy czynią spustoszenia w zależności od celności, jak i rodzaju pocisków. Kiedy używasz tych machin, uważaj jednak, jak ustawiasz robala, bo niestety celowanie z katapult jest ciut uciążliwe.

Parę nowych elementów nie jest w stanie zmienić nudnego oblicza Wormsów.

Fatalna praca kamer

Dźwięk bez zmian. Wormsy dalej gadają i piszczą tak jak do tej pory. Przyznam szczerze, że te dźwięki po jakichś trzydziestu minutach zaczęły mnie porządnie irytować. A może by tak zamiast tych głupawych tekstów nagrać znanych aktorów, komików? Pomyślcie tylko, jak fajnie i zabawnie by było, gdyby w polskiej wersji robale gadały np. głosami Pazury czy Stuhra? **Jeszcze bardziej denerwująca jest praca kamer** w Worms Forts. Widać, autorzy nie wyciągnęli wniosków z Worms 3D i zaserwowali nam tak samo toporne kamery i sterowanie. Wydawać by się mogło, że w tego typu grze powinniśmy mieć jak najlepiej ustawioną kamerę, aby swobodnie widzieć jak największy kawałek mapy. Nic bardziej błędnego. Sprawę pogarsza **zupełnie nieintuicyjny interfejs**. Jest on zwłaszcza uciążliwy, gdy przemieszczamy się naszym robalem.

...i cut-scenki

Grafika, no cóż, to jest ten sam engine, co w Worms 3D, więc większych zmian nie ma. Co najwyżej zmieniły się krajobrazy, nasze robale noszą nakrycia głowy odpowiednie dla epoki. I w zasadzie tyle, choć oczywiście podobają mi się te piramidy i palmy w Egipcie czy posągi Buddy na Dalekim Wschodzie. Niemniej jednak trudno tu mówić o jakimś przełomie. To już było, a i jakość nie powala. Skoro już jednak piszę o grafice, muszę naskrobać o cut-scenkach. Pamiętam do dziś, jak bardzo mnie śmieszyły filmiki w pierwszej odsłonie Wormsów. Ba, wydaje mi się, że grało się w tę grę dla tych cut-scenek. W dalszych częściach bywało różnie, ale raczej też mnie one śmieszyły. W Worms Forts zamiast mnie śmieszyć, budzą we mnie niezdrową chęć odegrania obejrzanych scenek na twórcach. **Są po prostu obrzydliwe.** Tak się zastanawiam - gra teoretycznie jest skierowana do młodszych graczy, a tymczasem oglądamy sekwencję filmików, na których robale wbijają sobie nawzajem miecze w oczy i czaszki. Raczej jestem przyzwyczajony do brutalnych scen w grach, ale kiedy tak mój dwuletni berbeć sobie oglądał te cut-scenki i rechotał się, zadałem sobie pytanie, „czy ta gra rzeczywiście nadaje się dla dzieci?"

Ależ to już było

Nowe Wormsy budzą we mnie nijakie uczucia. Mimo dodania nowych elementów czuję, jakbym spożywał pączka z zeszłego tygodnia. Ot, z nudów można coś tam sobie popykać, ale jakoś specjalnie nie przykuwa do monitora - jak to bywało ze starymi Wormsami. Trzeba to sobie powiedzieć wprost - **Worms Forts jest grą nudną!!!** I choćby dodali tu jeszcze Mega Tura, to nic w tej kwestii się nie zmieni. Hough! **[CDA]**

6+

GRYWALNOŚĆ		6
VIDEO		7
AUDIO		3

WERDYKT

+ możliwość budowania
+ nowe, starożytne bronie

- gra nie budzi emocji
- cut-scenki
- nic rewolucyjnego
- praca kamer

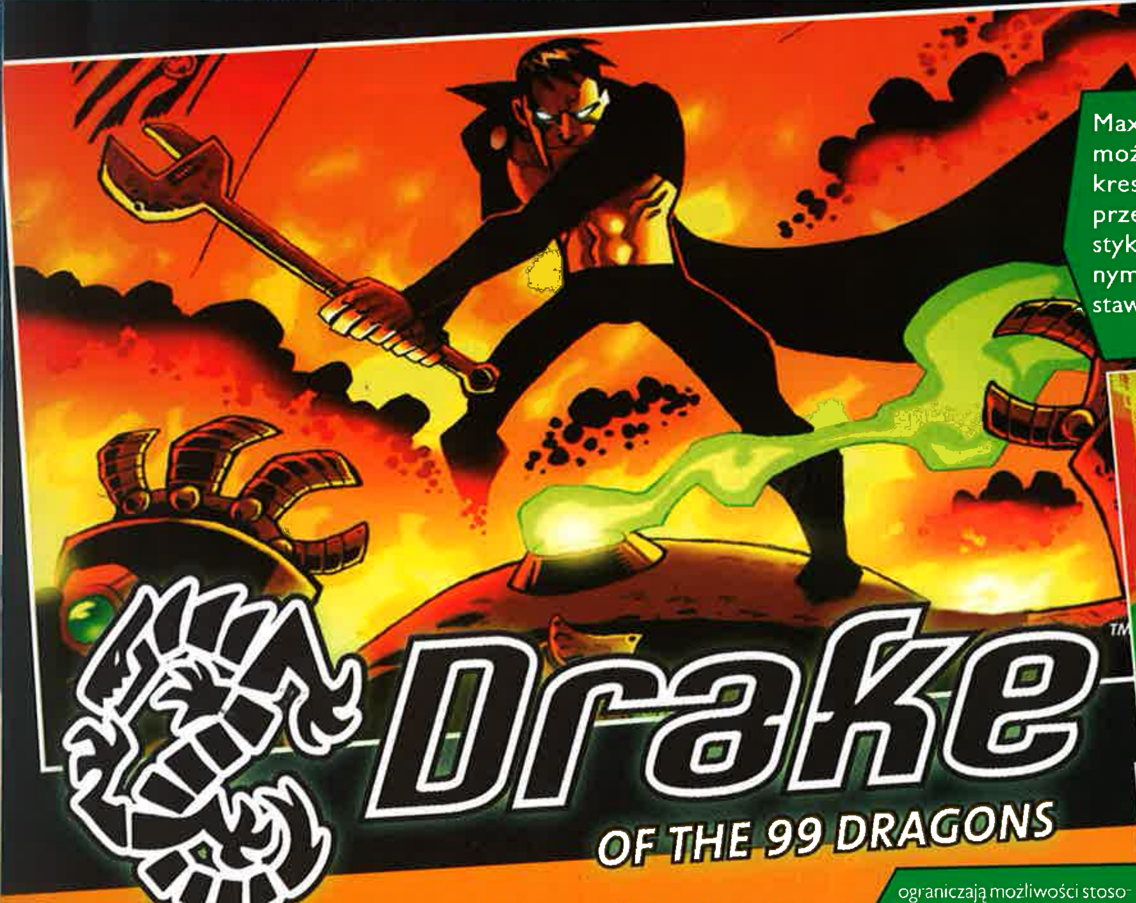
- PRODUCENT: IDOL FX
- DYSTRYBUTOR: MAJESCO
- WWW.DRAKEGAME.COM

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 600 MHZ
- RAM: 64 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

Komiks za free

Pierwszą część komiksu „Drake of the 99 Dragon" można legalnie ściągnąć w formacie PDF z http://www.drakegame.com/DrakeComic/DrakeComic.pdf.

CORMAC | ZEMSTA SMOKA - ZZA GROBU



Drake of the 99 Dragons

Max Payne na wesoło? Właściwie to może nie tyle na wesoło, co w lekkim kreskówkowym wdzianku. Pomysł przedni, bo przecież komiksowa stylistyka sprzyja intensywnym i efektownym jatkom. Wykonanie jednak pozostawia nieco do życzenia.

W konsolową wersję Drake'a **grać kompletnie się nie dało** – zgodni są w tej materii wszyscy sieciowi recenzenci. Wszystkiemu winne były: paskudne sterowanie, pijana kamera i zezowaty system autonamierzania, zaimplementowane w wersji xboksowej. Na szczęście **na konwersję poświęcono więcej czasu niż zazwyczaj** i z ulgą zauważyłem, że żadna z tych trzech bolączek nie dotyczy edycji blaszakowej. Sterowanie jest takie, do jakiego przywykliśmy przez lata giercowania na PC, kamera daje sobie radę, a autonamierzania... nie ma.

Next Action Hero

Drake to opowieść o zemście, przyprawiona wątkiem fantastycznym i utrzymana w klimacie kina akcji rodem z Hong Kongu. Fabuła jest ściśle związana z komiksem o tym samym tytule. Obraca się wokół potężnego starożytnego artefaktu, który potrafi uwięzić dusze żyjących i przywołać tych, którzy odeszli. Został on wydarty siłą Klanowi 99 Smoków, wszystkich wojowników klanu wycięto przy tym w pień. Jeden z nich jednak powrócił z zaświatów na życzenie bogów, by zapobiec piekłu, jakie rozpętać może użycie zagubionego artefaktu. Z pomocą nadprzyrodzonych mocy i szybkostrzelnych spluw Drake z Klanu 99 Smoków wywrze krwawą zemstę.

Magią i gunem

Giwery są standardowe, więc rozpisywać się nie będę. Trzymać je można w obu dłoniach, strzelamy zaś dwoma przyciskami myszki (osobne spusty). Kiedy już znajdziemy na planszy jakąś spluwę, amunicja do niej jest nieograniczona – gdy kończy się magazynek, Drake po prostu odrzuca giwerę i wyciąga spod płaszcza nową, identyczną.

Magiczny tatuaż na klacie Drake'a obdarza bohatera kilkoma zdolnościami nieosiągalnymi dla śmiertelników. Nasz mściciel jest doskonałym akrobatą – biega po ścianach, odbija się od nich, wykonuje nienaturalnie wysokie skoki i generalnie fika jak konik polny. Dodatkowo w pewnym stopniu panuje nad czasem (a może raczej potrafi przyspieszyć własne ruchy), potrafi przy tym spowolnić jego upływ czy wręcz na moment go zatrzymać. Zdolności te dodane do siebie powodują, że **strzelaniny wyglądają nieraz niczym żywcem wyjęte z Matriksa.** Bohater powiewa nawet długim czarnym płaszczem, a i charakterystyczne ruchy odrzucania na boki bezużytecznych broni już gdzieś widzieliśmy...

Mam bogate wnętrze - sami zobaczcie!

Artificial stupidity

Na drodze ku zemście przyjdzie nam się zmierzyć z szeregiem różnorakich przeciwników, zarówno z naszego świata, jak i z tego po drugiej stronie. To zasoby energii czerpanej z ich dusz ograniczają możliwości stosowania darów związanych z manipulacją czasem. Przyjdzie nam kłaść pokotem żołnierzy gangów, cyborgi i duchy (kule się ich o dziwo imają). Niestety ich AI pozostawia niekiedy wiele do życzenia...

Dużo, ale krótko

Wydawać by się mogło, że **25 misji** to dużo. Owszem, ale pod warunkiem że nie da się ich ukończyć w kilka(naście) minut. A większość tych z Drake'a się da. Etapy są małe i nieskomplikowane. Zdarzają się niewidzialne ściany ograniczające ruchy. Design to słaba strona gry.

Technikalia

Grafika wykonana została w technologii **cel shadingu** (lub pochodnej, jak twierdzą autorzy). Stylistycznie bardzo przypomina to animowanego Batmana (tego z Warner Bros.) – kwadratowe szczęki i łapska jak balerony. Jest kanciasto, ale wynika to ze stylistyki właśnie. Podobnie jak w XIII efektom dźwiękowym wtórują napisy pokroju *„blam!"* i *„kaboom!"*. Ogólnie gra wygląda przyjemnie – nic specjalnego, ale jest kolorowa i komiksowa. Dźwięk się niczym specjalnym nie wyróżnia.

Na przekąskę

Gra może dostarczyć rozrywki, o ile traktuje się ją bardziej jak przystawkę na pół godziny niż jako danie główne. Drake'a nie przetestowano rzetelnie (występuje blokowanie się postaci, gra nie zapamiętuje ustawień grafiki, sypie się AI) i to jego główna bolączka. **|CDA|**

5+

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	6
AUDIO	5

WERDYKT

- \+ sympatyczna beztroska strzelanka
- \+ miło się biega po ścianach w bullet time'ie
- \+ fabuła całkiem fajna jak na ten gatunek
- − szereg pomniejszych bugów
- − króciutkie etapy
- − po pewnym czasie zaczyna nudzić
- − nihil novi

MANTA
S
perfekcyjnych
sposobów
sterowania
Nowa Rewolucyjna
Technologia „A.I. Sim-Tech"
Generuje wibracje, nawet w grach, które
nigdy nie wibrowały pod DirectX.
Powered by
AI Sim-Tech
Bomber Pad
▶ Gumowe pokrycie
▶ Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire"
▶ Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP
▶ Proste i łatwe podłączenie (USB)
▶ Wygodne ułożenie w dłoni
▶ 8-kierunkowy pad
▶ 8 przycisków
Kompatybilne z:
PlayStation
PlayStation 2
PC USB
Compressor Supreme
& Evolution Wheel
▶ Kąt obrotu 180 stopni
▶ Kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
▶ W pełni programowalne przyciski
▶ Programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny*
▶ Programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
▶ Wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows™
▶ Nowoczesne materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
▶ Stylowa kolorystyka dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
▶ Wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
▶ Podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami
Nie daj się nabrać
na podróbki.
Kup oryginał
w dobrej cenie!!!
Universal
Double
Shock 2
▶ Zgodny z USB PC i PSX/PS2
▶ 2-osiowe drążki analogowe
▶ 12 przycisków
▶ Pokryte gumą uchwyty
▶ 8-kierunkowy pad
▶ Wybór cyfrowy/analogowy
▶ Zgodny z Direct X 6.0 lub wyższym
▶ Interaktywna wibracja w Windows 98/ME/2000/XP
Dragon
Pad
▶ Precyzyjne odwzorowanie efektów wibracji przy pomocy dwóch wbudowanych silniczków
▶ Dwie 2-osiowe analogowe manetki płynnie kontrolujące kąt 360 stopni
▶ 12 programowalnych przycisków
▶ Gumowe pokrycie
▶ Wygodne ułożenie w dłoni dzięki złobkowanym gumowym uchwytom
▶ Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire"
▶ 8-kierunkowy pad
▶ Proste i łatwe podłączenie (USB)
▶ Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP
Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60

- PRODUCENT: JUICE GAMES
- DYSTRYBUTOR: ACCLAIM (ŚWIĘTEJ PAMIĘCI)
- WWW.JUICEDTHEGAME.COM

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 933 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 09/2004

ALLOR | MIAŁ ODSTAWIĆ UNDERGROUNDA, A TO JEGO ODSTAWIA...

Juiced

Kreowany na pogromcę Undergrounda miał wstrząsnąć rynkiem i wskoczyć na pozycję lidera. I gdyby ocenić go na podstawie dema, można by stwierdzić, że się udało. Problem tylko w tym, że wersja pełna zostawia zupełnie inne wrażenie...

Pierwsze chwile po dotarciu płytek do redakcji jeszcze niczego złego nie zapowiadały. Ba, Gem.ini zaczął grozić, że jeśli zabiorę mu Juiced, przechwyci Undergrounda 2! Dał to sobie wprawdzie wyperswadować, ale i tak instalacja dłużyła się niemiłosiernie, bo każdy chciał wreszcie tego pogromcę zobaczyć.

Pierwsze wrażenie

W końcu stało się, co się miało stać, a w chwilę później wspólnym wysiłkiem (do klawiatury dorwało się o

Miasto całkiem ładne, ale niestety zamknięte dla zwykłego ruchu.

wiele więcej rąk niż powinno) zaczęliśmy karierę. Całkiem miło – kupa kasy na pierwszy wózek, sporo dostępnych części do tuningu, żyć, nie umierać! Z tą kupą nie żartuję – wystarczyło tego na wszystkie dostępne dodatki, z wypasionym radiem włącznie, a i tak zostało jeszcze sporo szmalu na opłacenie pierwszych rachunków. Nie ma się jednak co tym początkowym nadmiarem gotówki martwić, bo choć w początkowych imprezach nie trzeba płacić wejściowego, to już takie – na przykład – uzupełnienie podtlenku azotu w butli, wyklepanie drzwi po zderzeniu tudzież wymiana opon czy tarczy hamulcowych (zużywają się) na nowe jest już jak najbardziej płatna.

Realizm a grywalność

I jest to pomysł raczej średni. Owszem, przydaje grze realizmu, teoretycznie sprawia, że bardziej przykładamy się do prowadzenia, ale... no właśnie, sama **jazda jest w pełnej wersji tak zręcznościowa**, tak nie ma nic wspólnego z realizmem, że jedno do drugiego po prostu nie pasuje. Nie mówiąc o tym, że można się niezłego stresa nabawić, gdy po paru przegranych wyścigach i paru opłaconych rachunkach za zawartość butli i blacharza nasz portfel zacznie świecić pustkami. Wcale nie sprawia to, że w magiczny sposób zaczynamy się bardziej do grania przykładać... Bo jeśli już na coś to wpływa, to na przyspieszenie decyzji o zakończeniu grania.

I jeszcze jedno – **nie ma tutaj czegoś takiego jak robiony przez gracza save**. Stan gry zapisywany jest automatycznie, więc koniec gry spowodowany bankructwem jest jak najbardziej możliwy, tym bardziej że przegranego wyścigu nie da się powtórzyć. Ot, taki fajny sposób na rozluźnienie atmosfery...

Podrygi ostrygi

Sytuacji nie polepsza także muza – a wręcz ją pogarsza. Klimaty są tutaj bardzo podobne do tych znanych z produkcji Electronic Arts, ale... Podstawowa różnica jest taka, że choć jakoś za rapersko-hiphopowymi kawałkami, a jest ich w obu grach najwięcej, nie przepadam, w Undergroundzie nie było takiego utworu, który chciałbym po prostu wyłączyć. A w Juiced są, oj, są! Nawet stary hiphopowy wyjadacz (ba, wszystkich dwóch!) zażądał jak najszybszego wyłączenia muzy, gdy taki jeden wspaniały utwór ruszył na podbój głośników. I żeby to był wyjątek! Gdzie tam – nie dość że ten kwiatek leci niemalże non stop (w każdym razie zdecydowanie za często), to i pozostałe wcale jakoś specjalnie lepsze nie są. Zaś ścieżki z Undergrounda do tej pory się mi podobają, nie mówiąc już o tym, że jedną z pierwszych myśli po jego uruchomieniu była „ciekawe, czy da się tego posłuchać bez odpalania gry", a nie „gdzie tu się wyłącza muzykę" jak w Juiced.

Aby jednak nie mieszać z błotem całej oprawy dźwiękowej, pragnę w tym miejscu wszem i wobec ogłosić, że **efekty są już znacznie bardziej zjadliwe**. Wozy warczą, opony piszczą, blachy się gną, plastiki pękają – słowem, gdy się tę nieszczęsną muzykę wyłączy, reszta głośnikowych doznań jest już jak najbardziej przyzwoita.

Kariera pakera

Nie ratuje to jednak ogólnego odbioru gry, a szkoda, bo parę pomysłów to krok w dobrym

Pojedynek na ulicy...

... pomiędzy pierwszym Undergroundem (choć warto mieć na uwadze, że za chwileczkę pojawi się jeszcze lepsza dwójka) a Juiced. Na początek to, co w naszym pretendencie jest bezsprzecznie lepsze.

Na pierwszy ogień idzie pora dnia i warunki atmosferyczne. W Undergroundzie jesteśmy ograniczeni do nocy i lśniącego po deszczu asfaltu, który jednak – poza ładnym odbijaniem świateł z prawdziwym mokrym asfaltem – nic wspólnego nie miał. Juiced wprowadza tutaj małą rewolucję, bo nie dość, że można się ścigać także w dzień (ba, na początku ścigamy się tylko w dzień), to jeszcze mokrość asfaltu jest ściśle związana z opadami.

Fizyka jazdy. Jeśli brać pod uwagę jedynie demo, Juiced jest zdecydowanym zwycięzcą – wozy zachowywały się w nim o niebo lepiej niż w Undergroundzie, a jakie można było robić triki! Ale co z tego – w wersji pełnej jeździ się tak nienaturalnie, że dla odmiany to Underground może służyć za wzór realizmu.

Jeśli porównywać teren gry, wypada głosować na remis, jednakże z minimalnym wskazaniem na przewagę Undergrounda. W obu przypadkach mamy do czynienia z zamkniętymi trasami, a wielkie miasto stanowi jedynie tło, bo możliwości jego swobodnego zwiedzania gracz nie ma. Skąd zatem przewaga gry EA? Otóż, tam na ulicach jeździły nie tylko ścigające się między sobą wozy, był także zwyczajny nocny ruch.

Liniowość. Tutaj bez dwóch zdań wygrywa Juiced, a to za sprawą kalendarza. Dzięki niemu to gracz wybiera, w których wyścigach chce wziąć udział – jeśli chce sobie jakąś imprezę odpuścić, nikt nie będzie mu tego zabraniał. Ba, jest tu nawet coś takiego, jak możliwość ścigania się za kasę, a nawet zakłady, w których można brać udział samemu, w wyścigu nie startując!

Tuning to kolejna rzecz, w której przewaga jest po stronie Juiced. Niby wybór części jest dość podobny, ale to właśnie w nim można w bardzo szerokim zakresie regulować wysokość zawieszenia, w nim

Nieostre tło to tylko jeden z wielu pomysłów na urozmaicenie grafiki.

W demku takie bączki można było kręcić kiedy się tylko chciało!

kierunku. **Choćby nieliniowość kariery i możliwość zarabiania w zakładach. Ale prawdziwa perełka to imprezy drużynowe!** Gdy już się trochę napakujemy, zdobędziemy uznanie (notabene nasza pozycja zależy nie tylko od tego, jakie miejsca zajmujemy, ale także od tego, w jakim stylu tego dokonaliśmy – jeśli członka jakiegoś teamu mocno obtłuczemy, nie mamy nawet co liczyć, że coś w ich oczach zyskamy), będziemy mogli założyć własny team i ściągać do niego innych gości. To dopiero wypas, zwłaszcza gdy sami jakąś imprezę zorganizujemy!

Szara rzeczywistość

Niestety, zanim do tego etapu dotrzemy, gra zdąży się już ze dwa razy znudzić. Przykro to pisać, bo dobrych pomysłów trochę tutaj jest, ale... Gdy Gem w końcu grę dorwał, chwilę pograł, pokiwał głową i sobie poszedł. Takie to wspaniałe wrażenie wywarła na nim w trakcie jazdy gra, przez którą właśnie o mało nie doszło do rękoczynów! **Juiced – mimo niezłego pierwszego wrażenia – nie potrafi gracza przykuć do monitora**, mimo że teoretycznie powinien. Wystarczy spojrzeć na jego listę ficzerów - zostawia Undergrounda w tyle!

Cóż jednak z tego, skoro sama jazda nie sprawia tu zbytniej radości? Takiej samochodówki nie uratuje już ani bardzo dobra grafika, ani efekty specjalne, ani multi, ani ulepszone tryby gry (np. ciekawszy drag, rozstrzygany dopiero po paru startach, co eliminuje element przypadkowości), ani... w miejsce kropek proszę wstawić, co tylko przyjdzie wam do głowy. I tak nie zmieni to smutnego faktu, że niedoszły pogromca okazał się grą bardzo, ale to bardzo średnią.

I że premiery nowego Undergrounda na pewno nie przeżyje, bo przegrywa nawet z pierwszą jego częścią. **|CDA|**

PS Ze względu na bankructwo dystrybutora, los polskiej wersji nie jest obecnie zbyt pewny, ale prawdę powiedziawszy, zbyt wielka to strata nie jest.

Gdy Gem w końcu grę samemu dorwał, chwilę pograł, pokiwał głową i sobie poszedł. Takie to wrażenie wywarła na nim gra, przez którą wcześniej o mało nie doszło do rękoczynów...

istnieje podział na klasy w zależności od mocy silnika, w nim można za pomocą komputera pokładowego i hamowni niemal dowolnie regulować moc silnika, nie wspominając o takich bajerach jak zestaw audio. I jeszcze jedno – w Juiced grzebanie w autku jest jakoś tak bardziej wciągające. Mimo że nie do końca da się to racjonalnie wytłumaczyć (wybór części jest w gruncie rzeczy bardzo podobny), dużo bardziej chce się człowiekowi w to bawić.

W konkurencji widoki na przyszłość przewaga jest już jednak po stronie Undergrounda. Juiced w końcu dopiero co wyszedł, a w dodatku jego pierwotny wydawca tuż przed premierą ogłosił bankructwo, co także zbyt dobrze nie wróży. Nie to jest jednak najważniejsze. W połowie listopada bowiem ukazać się ma Underground 2, a największa zmiana to otwarte miasto, po którym gracz będzie się mógł w miarę swobodnie poruszać i związana z tym nieliniowość, możliwość samodzielnego układania swojej kariery itd., itp. Części do tuningu też zresztą przybędzie i to łącznie z wypasionym car-audio.

Całokształt. Tutaj nie ma się niestety nad czym zastanawiać. Choć w bardzo wielu szczegółach Juiced jest górą, wystarczy trochę weń pograć, by przestało to mieć znaczenie. Okazuje się bowiem, że te parę rzeczy, w których Underground jest lepszy, stanowi tak w zasadzie kwintesencję, że to właśnie na nich opiera się cała grywalność. A tutaj najzwyczajniej w świecie brakuje tego czegoś, co sprawia, że chce się grać.

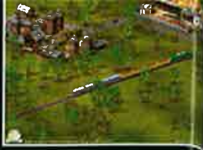
6

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	8
AUDIO	5

WERDYKT

- + duże możliwości tuningu
- + nieliniowość
- + wyścigi także w dzień
- + niezły wygląd
- + bardzo obiecujące demo

- – skaszaniony model jazdy
- – denerwująca muza
- – demo ma się nijak do pełnej wersji



- PRODUCENT: STUDIO EBENSEE
- DYSTRYBUTOR: JOWOOD PRODUCTIONS
- WWW.TRANSPORTGIANT.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 500 MHZ
- RAM: 64 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 09/2004 CD 09/2004

ALLOR | PRZEŁOMU NIE MA, ALE WSYSA NIESAMOWICIE!

TRANSPORT GIANT

Nie wymaga akceleratora ani gigahercowego proca? Nie zdobywa się punktów doświadczenia ani nikogo nie podrywa? Do nikogo się nie strzela? To co to w ogóle za gra? Nie mówcie tylko, że mam się bawić w PKP?!

Jakby to powiedzieć... nie tylko w PKP, ale i w PKS, PLL, PZO oraz „Transport Konny Szwagier i Spółka". W końcu w grze tej wcielamy się w postać szefa firmy przewozowej, co to żadnym środkiem lokomocji się nie brzydzi. W zależności od wybranego scenariusza grę zaczyna się nawet w roku 1850, a wtedy o transporcie nie-zwierzęcym (prócz koni są także woły) nikt jeszcze nie słyszał. W każdym razie jeśli chodzi o transport lądowy, choć mamy tu do dyspozycji także transport morski.

Z A do B wyrusza pociąg...

Grać można na dwa sposoby. Pierwszy to w ramach kampanii w Ameryce (łatwa) oraz w Europie (trudna). Od nich zresztą zacząć najlepiej, bo w grze brakuje niestety typowego tutoriala, którego funkcję od biedy przejmuje kampania amerykańska. Zaczyna się od transportu konnego, konkurencji nie ma, a jedyne, czym trzeba się martwić, to poziom przychodów i upływający czas. Oczywiście każda misja składająca się na kampanię to konkretne zadanie, ale te pierwsze są na tyle proste (np. przewieź drewno niezbędne do wybudowania fortów), że bezstresowo wprowadzają w świat transportu dóbr wszelakich, dzięki czemu

później równie przyjemnie wspomaga się amerykański program lotów kosmicznych dowożąc surowce na przylądek Canaveral.

Po rozpoczęciu gry w Europie dobrze jest już mieć Nowy Świat za sobą, bo ostatnia, najtrudniejsza misja u wuja Sama to tylko prostsza wersja pierwszej misji na starym kontynencie. Zadanie czeka nas niemal takie samo, ale trzeba je wykonać za pomocą sprzętu dostępnego na początku XX wieku, a nie w jego końcówce...

Jeśli ktoś jednak woli grę a la Civilization, z fabułą tworzoną w locie poprzez zdarzenia specjalne i działania konkurencji, może sobie wybrać dowolną mapę, rok rozpoczęcia gry, poziom trudności (wybiera się go także przed każdą misją w kampanii), liczbę przeciwników - i hajda! Mapy są spore, sposobów na zarobienie kasy nie brakuje, aż się chce przeprowadzić firmę od epoki krowich placków do pociągów na poduszce magnetycznej.

Nie koniem, to samolotem

Choć od dłuższego czasu za najlepszy tycoon uważany jest stareńki dosowy Transport Tycoon Deluxe (dzięki ciągle rozwijanemu przez fanów patchowi można go obecnie odpalić w Windows, dostał też lepszą grafikę, a dodatkowo usunięto wiele ograniczeń), Transport Giant ma jednak parę rzeczy, których brakuje nawet królowi. I wcale nie chodzi o transport konny.

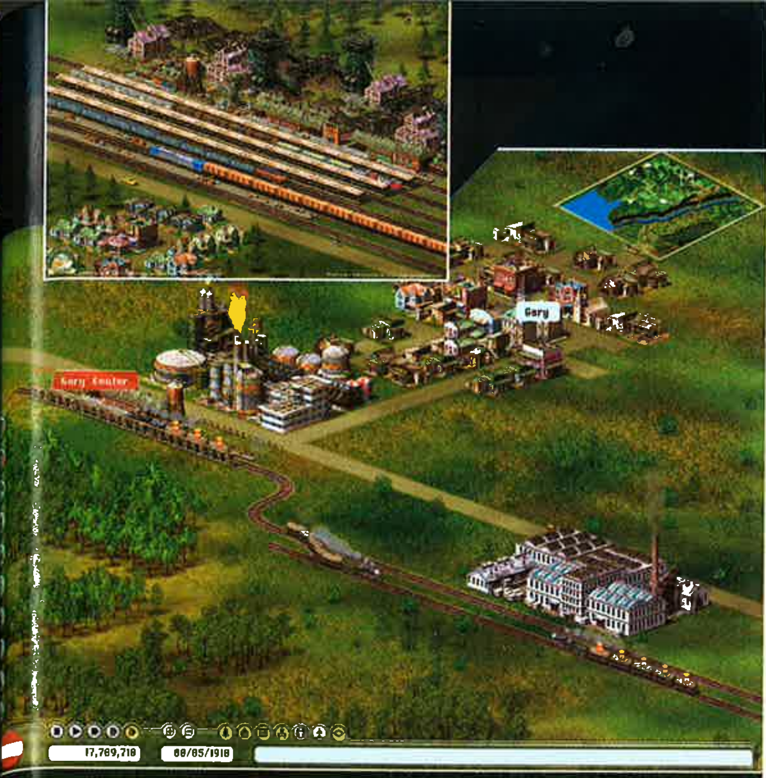
Najfajniejsze są rozbudowane możliwości transportowania towarów. Wystarczy postawić magazyn i już można trzymać w jedynym miejscu towary dla paru punktów przeładunkowych (lotniska, dworce kolejowe i autobusowe, porty, lądowiska dla helikopterów). Sprawdza się to perfekcyjnie w praktyce, bo dużą stację kolejową można postawić w pewnej odległości od zakładów przetwórczych, a surowce dowozić do niej - na przykład - transportem samochodowym, na krótkie dystanse sprawującym się wręcz idealnie.

7

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	7
AUDIO	6

WERDYKT

- ⊕ wciąga!
- ⊕ nieźle wygląda
- ⊕ i na długo wystarcza
- ⊖ brak tutoriala
- ⊖ bez patcha często się wiesza



Poza tym przyjemnie rozwiązano tu także sprawę zabierania pasażerów i poczty oraz dostarczania produktów do miast. W większości gier do stacji czy lotniska docierali tylko pasażerowie z domów znajdujących się w jego bliskim sąsiedztwie. Jest to wprawdzie dość realistyczne, bo wymusza na graczu inwestycje w transport lokalny, ale bywa mocno upierdliwe, choćby przez korki. W Giant natomiast miasta nie są rozbijane na poszczególne budynki, tylko traktuje się je jako jedność wystarczy, że w zasięgu oddziaływania np. lotniska znajduje się jeden budynek, a obejmuje on zasięgiem całe miasto. I jeszcze jedna fajna rzecz towary czy pasażerowie nie są przypisani do stacji, a do fabryki lub miasta może je zatem odebrać dowolna znajdująca się w pobliżu stacja.

W tym bardzo miłym obrazie jest jednak rysa. Przyjęto tu bowiem założenie, że gracz zajmuje się tylko transportem, co w praktyce oznacza,

że nie można wyburzyć ani jednego domu, ani jednego kilometra drogi. Można tylko dobudowywać własne. Co gorsza, nie da się także zburzyć naszej własnej stacji, ale to na szczęście niemal jedyny poważny problem... Przynajmniej jeśli gra się z zainstalowanym patchem 1.20.

Bez patcha ani rusz!

Bez patcha gra się wprawdzie przyjemnie, ale tylko do czasu pierwszego zwisu. Gra sobie człowiek spokojnie, puszcza pociągi, sypie owies koniom, a tu nagle bez słowa ląduje na pulpicie. Co jeszcze gorsze, autosave jakoś nie do końca w niej działa, mimo włączenia go w opcjach przez co trzeba się zapisem stanu gry zajmować we własnym zakresie. Tego szybkiego jednak tu nie ma, nie ma nawet zwykłego zapisu stanu gry jedyne wyjście to (dosłownie) wyjście do głównego menu gry, gdyż wtedy właśnie stan naszej gry zostanie na dysku zapisany. Trwa to wprawdzie chwilkę, potem wystarczy wybrać kontynuację i już ląduje się z powrotem w grze, ale...

Problem w tym, że gra jest strasznie wciągająca i bardzo łatwo o konieczności zapisania jej stanu zapomnieć. A potem trudno do gry wrócić, gdy ma się godzinę czy dwie w plecy...

Poprawa stabilności to nie jedyna rzecz warta wzmianki - łatka dodaje także opcję włączenia semaforów. W podstawowej wersji tego nie ma, zaś pociągi swobodnie przez siebie przejeżdżają. I fajnie (bo prosto, co dla początkujących będzie zaletą), ale przy bardziej skomplikowanych trasach często się przy okazji blokują. Dzięki semaforom zaś można po nabraniu praktyki zapanować nawet nad najbardziej skomplikowanymi skrzyżowaniami.

Gigant czy potentat?

Jeśli dopiero zaczynacie przygodę z tego typu grami ekonomicznymi, pozostaje tylko Gigant. Nie tylko dlatego, że Transport Tycoon miał premierę jakieś dziesięć lat temu i jego kupno graniczy z cudem. Gigant jest nieco lepszy graficznie (choć w grach z grafiką w rzucie izometrycznym zbyt wiele się nie zmieniło), w paru miejscach ma większe możliwości, a kilka rzeczy w nim uproszczono (np. płaska ziemia, są tylko skały nie do przebycia). Wprawdzie dla bardziej zaawansowanych graczy lepszy od TT nie jest, ale jeżeli bierzemy tytuły dostępne obecnie na rynku, konkurencji nie ma. |CDA|

- PRODUCENT: NIVAL INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: NIVAL INTERACTIVE

WWW.NIVAL.COM/ENG/SA_INFO.HTML

- WIN 98/ME/2000/XP
- PROCESOR: PIII 800 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 09/2004

GEM | PIEKIELNIE GRYWALNA, CUDOWNIE WIDOWISKOWA!

SILENT STORM SENTINELS

Rosyjskie Nival Interactive dało się poznać jako twórca znakomitej strategii karcianej Etherlords (zwłaszcza dwójeczka - mniam!). Miejsce na developerskim Olimpie jednak zapewniło im dopiero Silent Storm - turowa gra taktyczna w stylu Laser Squada, XCOM-a czy Jagged Alliance'a, która udowodniła wszem i wobec, że strategia może być nie tylko piekielnie grywalna, ale także cudownie widowiskowa!

Od premiery Silent Storm jednak minął już dobry rok. Jego twórcy nie spoczęli na łożu wysypanym listkami lauru. Zamiast tego ponownie zgarbili się nad klawiaturami, realizując wszystko to, co przyszło im do głowy w trakcie prac nad Silent Storm, a co z takich czy innych względów zostało porzucone. Efektem tych prac jest Silent Storm: Sentinels (znana także jako S3) - **niesamodzielny, tj. wymagający podstawki, dodatek**, który w pierwszych dniach września w wersji anglojęzycznej trafi ostatecznie do sklepów w Europie... Warto dodać, że mowa o Europie bez Polski, gdyż w naszym pięknym kraju nikt się do znajomości z S3 nie przyznaje. Tym samym po raz kolejny polski gracz skazany został zaocznie na źródła alternatywne, np. ciotkę w Anglii.

Silent Storm: Sentinels, w przeciwieństwie do podstawki, rozgrywa się już po wojnie. Rozpoczyna się obiecująco: weteran służb specjalnych (w zależności od wyboru amerykańskich, brytyjskich, niemieckich, radzieckich), świeżo skazany na życie cywila, ma pecha znaleźć się w niewłaściwym miejscu i niewłaściwym czasie. Ogłuszonego i uwięzionego w piwnicy domku gdzieś na brytyjskiej prowincji budzi Igor - jeden z Sentineli (Strażników), grupy najemników przeciwstawiającej się znanemu nam już terrorystycznemu Młotowi Thora. Nasz bohater (płci, w zależności od początkowego wyboru, dowolnej) zgadza się pomóc mu w ucieczce, następnie - już jako Sentinel - spróbować ukręcić łeb hydrze. Innymi słowy: przed nami kolejna nieliniowa kampania w obronie tak ciężko wywalczonego pokoju ludzi dobrej woli.

Największą zmianą, jaką wprowadza S3, jest **konieczność zachowywania dyscypliny budżetowej**. Sentinels to armia prywatna, niefinansowana przez państwo, a - jak wiadomo - wszystko kosztuje. Agenci (wynajmujemy ich raz na całe życie, póki śmierć nas nie rozłączy), broń i amunicja, nawet lekarstwa, materiały niezbędne inżynierom czy ubrania na zmianę mają wymierną wartość. Jedynym zaś sposobem zdobywania pieniędzy jest wykonywanie zadań zlecanych przez szefa oraz... sprzedaż broni i amunicji zdobytej na wrogu - coś, co w doskonalszym świecie zasługiwałoby na określenie łupienia trupów. Warto przy tym dodać, że w grze zaistniał specjalny ekran umożliwiający szybką i sprawną wymianę żelastwa na pachnące nowością banknoty.

Zgodnie z zasadami panującymi w świecie dodatków i sequeli - S3 stara się być większe, lepsze i szybsze niż poprzednik. I zwykle udaje się mu osiągnąć zamierzone cele. **Powiększony tu został arsenał**, w którym pojawiły się nowe rodzaje broni, m.in. M1941, SKS 45 czy AK-47, bazooka, ale także - dla miłośników bólu - Colt Detective. Dodatkowo każda z nich ma nowy współczynnik - „niezawodność" odpowiedzialną za zacinanie się broni w czasie walki oraz różne rodzaje amunicji, np. przebijającą. Istnieją wreszcie nowe zastosowania broni już wcześniej istniejącej, np. możliwość rzutu nożem! S3 wprowadza także nowe typy misji - np. infiltracja czy zabójstwo oraz nowe scenerie, w tym np. pustynna czy bardzo trudne kopalnie.

Tych z was, którzy dotąd nie mieli okazji poznać fenomenu Silent Storm, zapewniam - tak, to, co widzicie na przyległych do tekstu screenshotach, to pełne 3D. I tak, mnie również trudno było początkowo uwierzyć, że możliwe jest stworzenie trójwymiaru w tak niewiarygodnie dobry sposób. Nadal też podziw budzi **najlepsza fizyka w grach komputerowych** wszystkich gatunków - wciąż umożliwia ona zgruzowanie najbardziej choćby okazałego dworku. Co jednak najważniejsze, twórcy mieli wreszcie czas, by poprawić algorytmy sztucznej inteligencji (AI). Przeciwnicy nie popełniają już takich błędów jak w części pierwszej, gdy potrafili wybiegać wprost pod lufy dwóch ciężkich karabinów maszynowych. Znacznie większe znaczenie mają także granaty, które częstokroć, zwłaszcza w kopalniach, oznaczają być lub nie być całej grupy.

Wszystko razem sprawia, że Silent Storm: Sentinels to pozycja godna nie tylko uwagi, ale faktycznej aktywności każdego z mieniących się wielbicielami turówek, a trud sprowadzenia jej zza granicy na pewno się opłaci. **|CDA|**

SILENT STORM: SENTINELS

9

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	9
AUDIO	7

WERDYKT

- ⊕ S2 do potęgi trzeciej!
- ⊕ wciąż najlepsza taktyczna gra turowa tego świata!
- ⊕ wciąż cudowne 3D
- ⊕ wciąż niewiarygodna fizyka
- ⊕ system ekonomii zbliżający S3 do serii Jagged Alliance
- ⊖ dodatek niesamodzielny, tj. wymagający S2
- ⊖ wciąż Panzerkleiny

Świat należy do Ciebie!

Wejdź w świat Internetu - z nowymi routerami ADSL firmy D-Link

GET INTO THE FLOW!

DSL-G604T

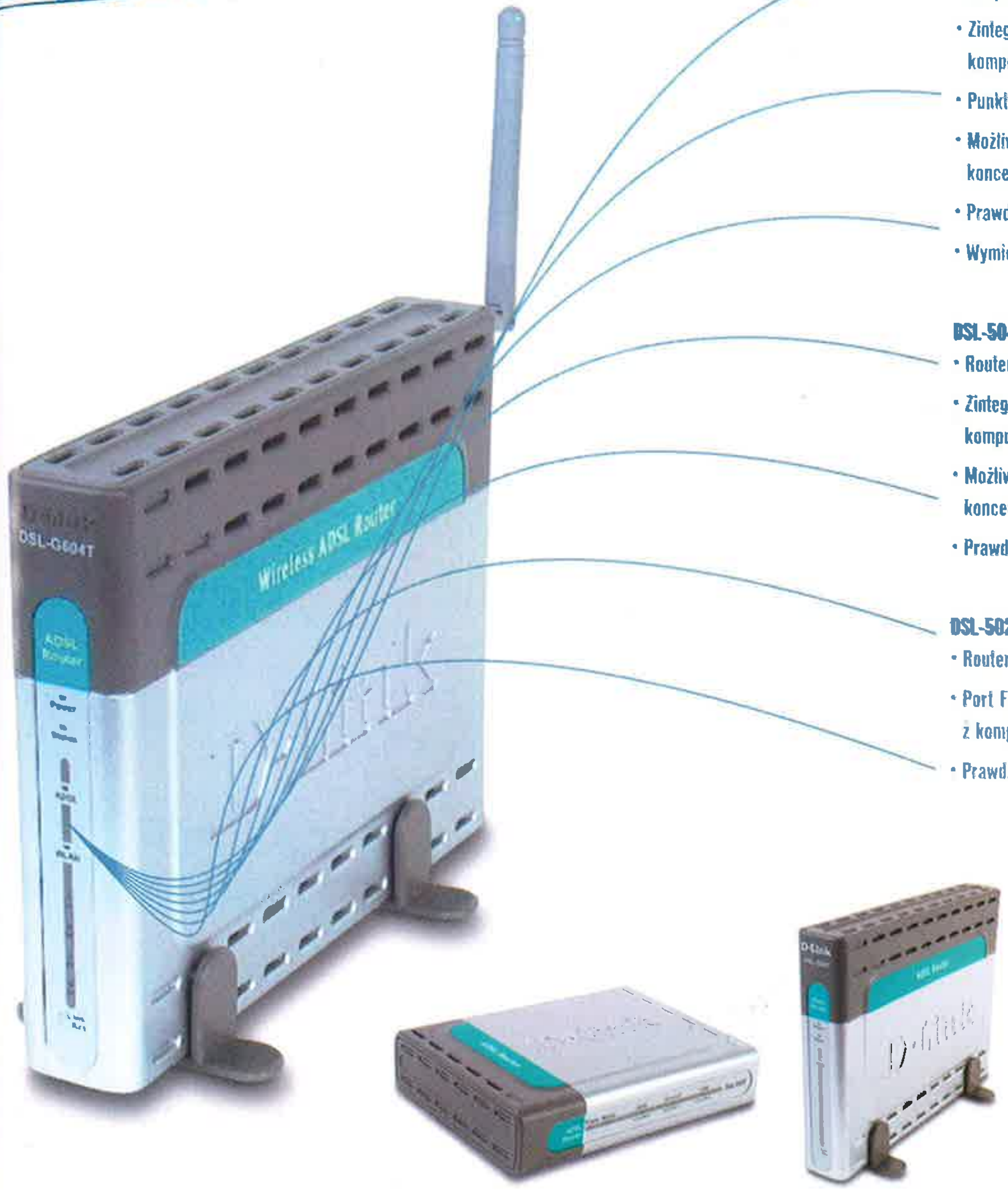
- Bezprzewodowy router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Zintegrowany 4-portowy przełącznik 10/100 Mb/s do połączenia komputerów w sieci Ethernet LAN
- Punkt dostępowy 11/22/54 Mb/s (IEEE 802.11g, b+, b)
- Możliwe bezproblemowe podłączenie dalszych przełączników lub koncentratorów (wszystkie porty obsługują funkcję Auto-Uplink)
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników
- Wymienna antena (złącze RP-SMA)

DSL-504T

- Router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Zintegrowany 4-portowy przełącznik 10/100 Mb/s do połączenia komputerów w sieci Ethernet LAN
- Możliwe bezproblemowe podłączenie dalszych przełączników lub koncentratorów (wszystkie porty obsługują funkcję Auto-Uplink)
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników

DSL-502T

- Router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Port Fast Ethernet 10/100 Mb/s oraz port USB do połączenia z komputerem PC lub laptopem.
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników



Communication by D-Link. D-Link oferuje szeroką paletę routerów internetowych, doskonale dopasowanych do indywidualnych potrzeb. Zarówno dla pojedynczych stacji roboczych, istniejących sieci LAN, jak również dla sieci bezprzewodowych - u nas znajdziesz zawsze pasujący sprzęt. Oczywiście nasze produkty spełniają wszelkie normy (G.dmt, G.lite, G.hs).

Dodatkową funkcją jest możliwość aktualizacji routerów, np. obsługi przyszłych standardów ADSL (ADSL2, ADSL2+), poprzez uaktualnienie oprogramowania sprzętowego (firmware). Dzięki temu nasze routery są zawsze na czasie.

D-Link
Building Networks for People

Więcej informacji na stronie: www.dlink.pl

Komputronik.pl

PC Link

- PRODUCENT: STARDOCK
- DYSTRYBUTOR: UBISOFT
- WWW.POLITICALMACHINE.COM
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 600 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 11/2004 CD 11/2004

HUT SĘDZIMIR | BUSH MUSI ODEJŚĆ!!!

THE POLITICAL MACHINE

Na początku listopada ktoś podejmie bardzo poważną decyzję. Mówiąc dokładniej, decyzję tę podejmie 200 milionów „ktosiów", a w jej wyniku poznamy przyszłego prezydenta USA. I niezależnie od tego, czy nam się to podoba, czy nie, przywódca Stanów Zjednoczonych to najbardziej wpływowy polityk na świecie. Decyzja ta może więc mieć ogromny wpływ na życie moje, twoje, jej i jego. Nasze życie. A zostanie podjęta zupełnie bez naszego udziału...

Przesadzam? Być może. Ale jakoś musiałem rozpocząć recenzję gry o wyborach prezydenckich w USA, prawda? ;-) A o tym właśnie The Political Machine traktuje – pozwala rozegrać polityczną partyjkę szachów w postaci ostatniego, trwającego 41 tygodni etapu wyścigu o prezydencki fotel. Gra rozpoczyna się więc już po wybraniu kandydatów na prezydenta przez Demokratów i Republikanów, ale jeszcze wtedy, kiedy wszystko może się zdarzyć, zdanie opinii publicznej wciąż pozostaje nieustalone, a los Ameryki - a co za tym idzie, świata - znajduje się w rękach specjalistów od public relations, wysoko opłacanych socjotechników i pozbawionych skrupułów kłamców. Jesteś gotów podjąć to wyzwanie?

Z galaktyki do USA

Mimo drażliwego tematu – a może właśnie dlatego? – dystrybutorem gry jest koncern UbiSoft, a producentem znana fanom strategii firma Stardock. Znana przede wszystkim z doskonałej Galactic Civilizations, najlepszej chyba obecnie turowej strategii kosmicznej. Obawiałem się nieco, że programiści, którzy zjedli zęby na symulacji zarządzania sporym kawałkiem wszechświata, nie poradzą sobie z odtworzeniem reguł walki o niewielki w tej skali kawałek ziemi i przesadzą z liczbą szczegółów, parametrów i wskaźników. Temat potraktowano jednak na luzie zarówno pod względem oprawy graficznej, ogólnego klimatu, jak i właśnie poziomu skomplikowania rozgrywki. Political Machine jest grą na tyle złożoną, by średnio doświadczeni gracze nie znudzili się nią zbyt szybko, a jednocześnie na tyle prostą, by grało się w nią szybko i z przyjemnością.

Blisko The Political Machine do gry planszowej, ale czy w swojej istocie nie taką właśnie planszówką są wybory prezydenta Stanów Zjednoczonych?

Szybko na prezydenta

„Szybko" to zresztą słowo bardzo dobrze charakteryzujące zabawę z Political Machine. Co prawda jest to **strategia turowa**, nad każdym posunięciem możesz więc zastanawiać się tyle, ile chcesz, liczba dostępnych w każdym momencie gry opcji jest jednak na tyle niewielka, że decyzje dotyczące kolejnych posunięć podejmujesz w chwilę. Poza tym każdy tydzień kampanii to jedna kolejka gry, więc nawet jeśli założymy, że każda z nich zajmuje ci minutę (a to naprawdę wystarczająco dużo czasu), wszystkie partie Political Machine kończą się przed upływem trzech kwadransów. Ma to ogromny wpływ na grywalność tej produkcji – nie angażuje cię na długo, pozwala rozprostować szare komórki w każdej niemal wolnej chwili, a dzięki prostym zasadom, uruchamiając grę po dłuższym czasie, szybko możesz przypomnieć sobie, co i gdzie się robi. **Do The Political Machine** chce się wracać, co dobrze świadczy o jej grywalności.

41 tygodni stresu

Cóż więc można w ciągu tych 41 kolejek robić? Gra toczy się na podzielonej na stany mapie USA, po której można przemieszczać kandydata i jego wynajętych współpracowników. W każdym odwiedzanym przez siebie stanie kandydat może wykonać jedną z czterech czynności - wygłosić przemowę na wiecu wyborczym, stworzyć reklamówkę dla lokalnej prasy, radia lub telewizji, zebrać pieniądze od swoich sympatyków, lub też uruchomić komitet wyborczy. Wszystkie te

Ordynacja

Jak wyglądają wybory w USA? Każdy ze stanów ma przyznaną pewną liczbę „głosów elektorskich", uzależnioną przede wszystkim od liczby mieszkańców, ale także od innych czynników. Najmniejsze ze stanów posiadają 3-4 głosy elektorskie, największe mają ich nawet dziesięć razy więcej (np. Texas - 34 głosy). Po wyborach w każdym ze stanów liczone są głosy, decydujące o tym, którego z kandydatów wskazuje na swojego reprezentanta dany stan. O tym, kto zostaje prezydentem, decyduje suma głosów elektorskich, dlatego najważniejsze dla zwycięstwa jest poparcie w stanach, które posiadają ich największą liczbę. Prezydentem zostaje ten z kandydatów, który otrzyma co najmniej 270 głosów elektorskich.

działania wpływają na popularność, czy może raczej znajomość, kandydata w regionie, a jeśli dodatkowe jego przemówienia czy reklamówki są zgodne z zapatrywaniami mieszkańców stanu, zyskuje on również poparcie wyborców. Dlatego tak ważne jest zakładanie komitetów wyborczych – ich członkowie nie dość, że prowadzą nieustającą kampanię, to jeszcze potrafią podpowiedzieć, jakie tematy są dla mieszkańców ich stanu ważne. Poza tym od czasu do czasu na mapie pojawiają się też zdarzenia losowe, które możesz aktywować, lecąc na miejsce ich wystąpienia. Są to np. spotkania z mediami (odpowiadasz wtedy na kilka pytań) lub też całkowite niespodzianki, oznaczone na mapie znakiem zapytania. Lecąc do stanu z takim znakiem, możesz otrzymać dużą dotację od anonimowego sympatyka lub spotkać gwiazdę popkultury, która zgodzi się wspierać twoje działania. Druga strona medalu jest jednak taka, że zamiast tłustego czeku lub wpływowego przyjaciela na miejscu może cię czekać grzywna za jakieś przedawnione finansowe machloje. Liczba i rodzaj wykonywanych czynności ograniczone są przez punkty „akcji", a dokładniej wytrzymałość („stamina") kandydata - trudno przeżyć więcej niż 2-3 wiece wyborcze w tygodniu - oraz od zasobności gotówki - reklamówki wyborcze, a nawet wszystkie przeloty ze stanu do stanu kosztują.

Kapitał za głosy

Niewykorzystane w kolejce punkty wytrzymałości można zamienić na „kapitał polityczny", który szczególnie na wyższych poziomach trudności odgrywa niemałą rolę. Za taki polityczny kapitał można kupić albo poparcie którejś z wielkich pozarządowych organizacji, albo specjalnego współpracownika. Takich pozarządowych organizacji jest w grze dziesięć, reprezentują one interesy chrześcijan, kolorowych, przedsiębiorców itd. Oczywiście pozyskanie poparcia jednej z nich automatycznie zwiększa szanse na to, że obywatele znajdujący się pod jej wpływem będą głosować na ciebie. Musisz jednak pamiętać o tym, że np. względy wyrażone przez National Organization for the Support of Colored People mogą negatywnie wpłynąć na twoją popularność na Południu USA, wciąż z rezerwą podchodzącym do kolorowych. Za kapitał polityczny możesz również pozyskiwać udział w kampanii specjalnych współpracowników, takich jak choćby specjaliści od PR (spin doctor) czy nawet **zabójcy**, którzy usuwają z gry współpracowników konkurencji (fixer). Współpracownicy ci odgrywają w trakcie gry bardzo dużą rolę, dlatego też każdy kolejny pomocnik tego samego typu kosztuje więcej niż poprzedni.

Jak wygrać?

Dwa wcześniejsze akapity opisują właściwie wszystkie opcje, jakie daje ci The Political Machine. Jak więc grać, by wygrać? **Najważniejszą rzeczą jest ciągłe poruszanie się po mapie USA**, odwiedzanie wszystkich ważniejszych stanów i wygłaszanie przemów zgodnych z oczekiwaniami wyborców. Jak żadna inna gra ta pokazuje, że kluczem do zwycięstwa w polityce jest mówienie elektoratowi tylko tego, co chce usłyszeć. Chociaż PM pozwala rozegrać starcie między dwoma kandydatami na prezydenta zupełnie różnymi od obecnych (np. Bill Clinton kontra Arnold Schwarzenegger, możesz też stworzyć własnego kandydata), kampania toczy się zawsze w roku 2004, najważniejszymi tematami są więc walka z terroryzmem i wojna w Iraku. Tematy przemówień mogą być oczywiście zupełnie inne – od zwalczania przestępczości zaczynając, na próbach nawiązania kontaktu z kosmitami kończąc – ale grę wygrywa się dzięki niestety skoncentrowaniu na tematach najważniejszych, czyli Iraku i Al-Qaidzie. Dobrą strategią jest również skupienie się na tych stanach, które przynoszą najwięcej głosów (patrz: ramka Ordynacja), czyli Kalifornii, Florydzie, Teksasie i całym pasie stanów północno-wschodnich. Sztucznej inteligencji zdarza się jednak o tym zapomnieć i wtedy, kiedy ty zdobywasz miażdżącą przewagę w Teksasie, komputer angażuje pieniądze i punkty wytrzymałości, walcząc o głosy w Wyoming. Ogólnie jednak **walka z komputerem jest wyzwaniem**, AI równoważy bowiem swoje słabe strony zagrywkami, w których knuje całkiem podstępnie (np. zdobywając poparcie organizacji pozarządowych w kluczowych momentach kampanii).

Wybierz mnie! Mnie! Mnie!

The Political Machine pozwala rozegrać uproszczoną, ale wystarczająco wiarygodną wirtualną symulację kampanii prezydenckiej w USA, okraszając zabawę porządną, bazującą na humorystycznych karykaturach grafiką i skromną, minimalistyczną oprawą dźwiękową. Kilka trybów gry i prosty multiplayer (przez dedykowane serwery Stardock) nie zmieniają specjalnie istoty zabawy i nie wpływają znacząco na grywalność – niezależnie od tego, jak grasz w The Political Machine, to wciąż ta sama mechanika i reguły rozgrywki. Blisko tej produkcji do gry planszowej, ale czy w swojej istocie nie taką właśnie planszówką są wybory prezydenta Stanów Zjednoczonych? Zagraj w The Political Machine – nie chcesz chyba, żeby tę poważną decyzję podjął za ciebie kto inny... **[CDA]**

7

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	6
AUDIO	5

WERDYKT

- \+ grywalna
- \+ szybka rozgrywka
- \+ ciekawy temat
- − zawsze wybory 2004 – mimo że mogą być różni kandydaci
- − bardzo oszczędne dźwięki

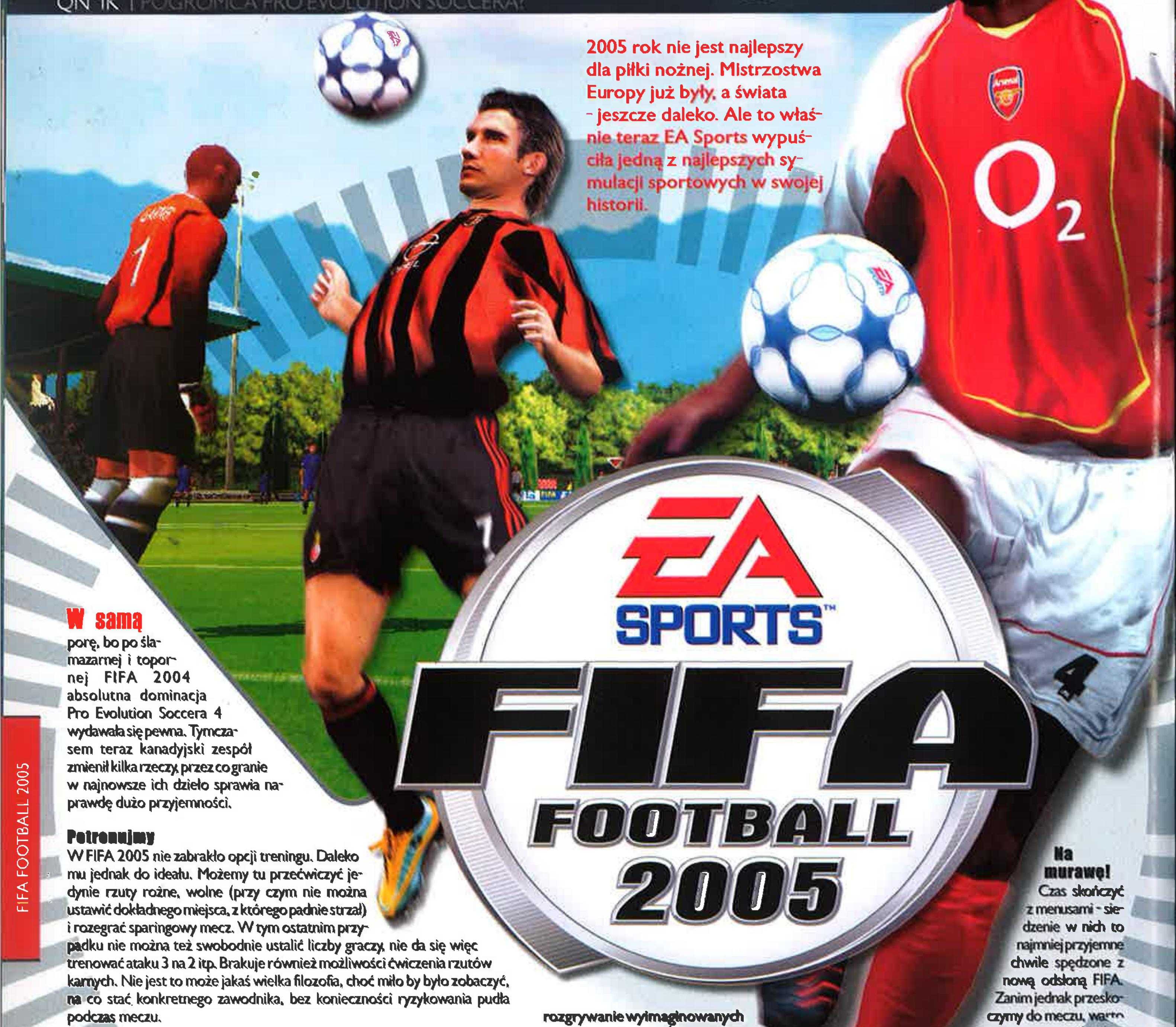
- PRODUCENT: EA SPORTS
- DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
- CENA: 139,90 ZŁ
- WWW.EASPORTS.COM/GAMES

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 700 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

DVD 11/2004 CD 11/2004

Chłopaki z EA Sports tym razem się postarali!

QN'IK | POGROMCA PRO EVOLUTION SOCCERA?



2005 rok nie jest najlepszy dla piłki nożnej. Mistrzostwa Europy już były, a świata - jeszcze daleko. Ale to właśnie teraz EA Sports wypuściła jedną z najlepszych symulacji sportowych w swojej historii.

W samą porę, bo po ślamazarnej i topornej FIFA 2004 absolutna dominacja Pro Evolution Soccera 4 wydawała się pewna. Tymczasem teraz kanadyjski zespół zmienił kilka rzeczy, przez co granie w najnowsze ich dzieło sprawia naprawdę dużo przyjemności.

Potrenujmy

W FIFA 2005 nie zabrakło opcji treningu. Daleko mu jednak do ideału. Możemy tu przećwiczyć jedynie rzuty rożne, wolne (przy czym nie można ustawić dokładnego miejsca, z którego padnie strzał) i rozegrać sparingowy mecz. W tym ostatnim przypadku nie można też swobodnie ustalić liczby graczy, nie da się więc trenować ataku 3 na 2 itp. Brakuje również możliwości ćwiczenia rzutów karnych. Nie jest to może jakaś wielka filozofia, choć miło by było zobaczyć, na co stać konkretnego zawodnika, bez konieczności ryzykowania pudła podczas meczu.

O co walczyć?

Liczba trybów gry raczej nikogo nie przytłoczy. Możemy rozegrać szybki mecz, rozpocząć karierę lub wziąć udział w turniejach (w ich skład wchodzą, nieco myląco, również rozgrywki ligowe). Niestety **EA nie pozwoliła na rozgrywanie wyimaginowanych mistrzostw świata/Europy.** Dano za to możliwość stworzenia własnego turnieju, wraz z wyborem odpowiednich drużyn, które w nim wezmą udział. Ta opcja jednak, ze względu na pewne uproszczenia, niezbyt mi się spodobała. Cóż - EA Sports wciąż postępuje jak monopolista. Chcesz zagrać w Mistrzostwach Świata - kup inną (oczywiście ich) grę. Warto jedynie ciut więcej miejsca poświęcić **karierze**. W tym trybie dostajemy krzesło menedżera i możliwość poprowadzenia jakiejś drużyny przez ligę. Lubujący się w statystykach i indywidualnym trenowaniu poszczególnych zawodników powinni jednak o tym zapomnieć, w FIFA 2005 tego nie uświadczą. Opcji trenersko-menedżerskich jest tu niewiele. Przecież nie po to EA stworzyła Total Club Managera, by robić sobie konkurencję.

Uwierzcie na słowo: motion capture budzi podziw!

Na murawę!

Czas skończyć z menusami - siedzenie w nich to najmniej przyjemne chwile spędzone z nową odsłoną FIFA. Zanim jednak przeskoczymy do meczu, warto się zastanowić nad wyborem poziomu trudności. Są cztery - na pierwszym można grać swobodnie, prawie nie przejmując się obroną komputera, na kolejnych jest coraz trudniej aż do World Class - tu dopiero zaczynają się schody. I nie dlatego, że komputer dokonuje cudów na polu karnym gracza, bo w ataku nie jest rewelacyjny. Za to obrona... On się po prostu nie myli. Przechwytuje większość podań, blokuje strzały, nie dopuszcza w ogóle do swojego pola karnego. Przyznam, że mnie udało się na tym poziomie co najwyżej wykonać kilka niecelnych strzałów głową po dośrodkowaniach - ani razu nie wbiegłem na pole karne komputera sam.

Pierwsze wrażenie

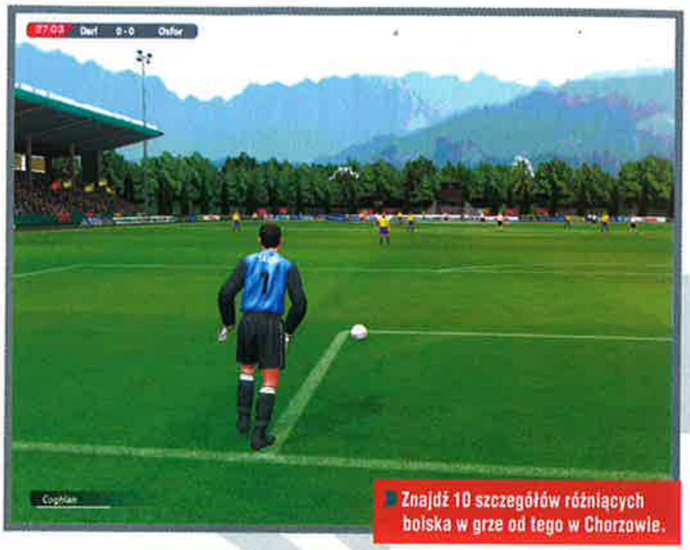
Przez pierwsze minuty grania od razu da się zauważyć dużą zmianę w stosunku do poprzedniej części - zawodnicy się ruszają, i to nie jak czołgi!

FIFA FOOTBALL 2005

Okiem mistrza*

Patryk „1410)Suprise" Hamerlak: FIFA 2004 była grą pełną błędów i irracjonalnych zachowań zawodników. 95% bramek padało po schematycznych zagraniach (wrzutki, rogi, wolne). Natomiast najnowszemu dziełu EA Sports bardzo blisko do wspaniałej gry z roku 2003. Poprawiono tu dynamikę i intuicyjność. Teraz zagrania są bardziej sensowne, a zawodnicy przyjmują piłkę szybko i z gracją. Zmniejszono też znaczenie Off The Balla, a First Touch z pewnością uatrakcyjni rozgrywkę. Na grywalność wpływają też drobne usprawnienia, np. podczas wyrzutu z autu można wyjść zawodnikiem na dogodną pozycję - mała rzecz, a cieszy. Gdyby nie system gry w obronie, FIFA 2005 byłaby niemal idealna. Moja ocena: 9

*Suprise, autor tego komentarza, jest Mistrzem Polski w FIFA 2004



Znajdź 10 szczegółów różniących boiska w grze od tego w Chorzowie.

Są zwrotni, lepiej pilnują szmacianej, no i przede wszystkim - dzięki systemowi **First Touch** - potrafią znakomicie przyjmować piłki. Według zapowiedzi, szczególnie widoczne miało to być przy wielkich gwiazdach, w praktyce nawet polska reprezentacja potrafi zaskoczyć nietypowym i znakomitym zagraniem. Kontrolowanie piłki to jednak nie wszystko, znacznie trudniej strzelić bramkę. Jak zwykle w cyklu - na pewno znajdą się jakieś uniwersalne sposoby, po których gole będą wpadały z niemal stuprocentową skutecznością. Póki co zauważyłem, że dość skuteczną taktyką wydają się rajdy bokami i dośrodkowania zakończone strzałem głową.

Nie najlepiej rozwiązano sprawę stałych elementów gry. O ile do wolnych nie ma się co przyczepić (jeśli wykażesz się doskonałym refleksem - bramka jest prawie zawsze twoja), to już rożne wołają o pomstę do nieba. Nie można ich rozegrać po swojemu - jedynie wybrać spośród trzech punktów na polu karnym, na które trafi piłka. Później cała zabawa polega na takim ustawieniu się na polu karnym, by wywalczyć sobie pozycję do strzału. Wszystko by było fajnie, gdyby nie to, że wystarczy wyjść bramkarzem do piłki i złapać ją w locie - trud i przepychanki napastników zdają się na nic. Tym niemniej - i tu istnieją sposoby uniwersalne - strzelenie bramki jest uzależnione od tego, jaką drużyną gramy.

Bramkarz kalosz

Gdy komuś uda się dostać na pole karne przeciwnika, nawet w sytuacji sam na sam nie może być pewien, że jego zawodnik strzeli bramkę. Ba! Jeśli gramy jakimś drugoligowym zespołem, zdecydowanie lepiej wpaść z piłką do bramki, niżli strzelać. Słabsi zawodnicy po prostu pudłują wręcz nierealistycznie. Rozumiem, że mają problemy z dalekimi podaniami, które wymagają wprawy i precyzji. Ale by nie trafić z odległości metra (sic!) w pustą bramkę, trzeba być już wybitnym antytalentem. A propos - jedna dobra rada. Jeśli komputer dośrodkowuje na pole karne, nie należy używać do pojedynku z nim klawisza podania. Mnie się to raz zdarzyło (tj. wcisnąłem kursor w przeciwnym kierunku niż bramka i tenże klawisz), ale zawodnik stwierdził, że on lepiej wie, gdzie skierować piłkę. No i trafiła do mojej bramki.

Mam też pewne zastrzeżenia do zachowania AI. Wyobraźcie sobie taką sytuację: po obronionym strzale bramkarz idzie spokojnie ze szmacianą i zachęca kolegów do wysunięcia się dalej w boisko. Przy nim stoi dwóch zawodników drużyny przeciwnej, mimo że ostatni obrońcy są już prawie przy połowie boiska. Po wykopaniu/wyrzuceniu piłki ta dwójka wcale nie kwapi się, by sprintem uciec z pozycji spalonej, przechadzają się tylko powoli i dostojnie, czekając na nie wiadomo co. Pewne zastrzeżenia można też mieć do pracy obrony. Otóż, nie da się szybko podbiec od przodu do gracza, który ma piłkę. Jest to co prawda ukłon EA w stronę realizmu (nikt normalny czegoś podobnego nie robi podczas meczu, gdyż zbyt łatwo takiego rozpędzonego obrońcę można ominąć), ale takie sztuczne blokowanie możliwości szybkiego biegania nie jest chyba najlepszym pomysłem.

Jak to wygląda?

Oprawa miała, według zapowiedzi, sprawiać wrażenie, jakbyśmy oglądali prawdziwy mecz. Te zapewnienia możemy włożyć między bajki. Owszem, nie jest źle, ale **do fotorealizmu brakuje serii bardzo wiele.** Najgorzej z wszystkiego prezentują się chyba włosy zawodników - zwykła, nie najlepszej jakości tekstura nałożona na głowę. Również publiczność i tło za stadionami wciąż nam przypominają, że zanim komputery będą w stanie wyświetlić realistyczny obraz, my możemy się zestarzeć. Nie jest to jednak wina grafiki, raczej możliwości sprzętu.

Kogo słychać?

Największą wadą gry są jednak - jak zwykle - wciąż ci sami komentatorzy. Nic to, że większość graczy szczerze już nienawidzi ich głosów (są obecni w serii od samego początku, jak tylko wprowadzono komentowanie). Gorzej, że często się spóźniają. Przy szybkiej akcji zakończonej kilkoma dobitkami słyszymy komentarz do akcji, która miała miejsce kilka chwil wcześniej. Nie jest to wielka wada, ale to kolejna kropla do dawno przelanej czary goryczy. Czasem też zdarzają się śmieszne pomyłki - raz komentator pochwalił znakomite zachowanie obrońcy po tym, jak ten strzelił w poprzeczkę... swojej bramki. Nieco dobrego można za to powiedzieć o muzyce. Utworów jest masa, wykonawcy (podobno - nie jestem tu ekspertem) znani, choć większość wywodzi się z muzyki elektronicznej. Jeśli ktoś takowej nie trawi - w menusach będzie miał przechlapane.

Wydaje się, że mimo całkiem niezłej jakości nowej gry EA Sports, wyjdzie ona z pojedynku z Pro Evolution Soccerem 4 na tarczy. Ale zagrać i tak warto.

PES4 czy FIFA 2005?

Na pytanie z śródtytułu oczywiście teraz nie odpowiem, wstrzymam się z nim do premiery tego pierwszego (lada dzień). Wydaje mi się jednak, że mimo całkiem niezłej jakości nowej gry EA Sports, wyjdzie ona z tego pojedynku na tarczy. Jednak nie ma co uprzedzać faktów. W FIFA 2005 zagrać na pewno warto. Przynajmniej w demo, które znajduje się w tym miesiącu na naszym krążku. **|CBA|**

8

Grywalność: 8
Wideo: 8
Audio: 5

WERDYKT

+ First Touch
+ gra się po prostu przyjemnie

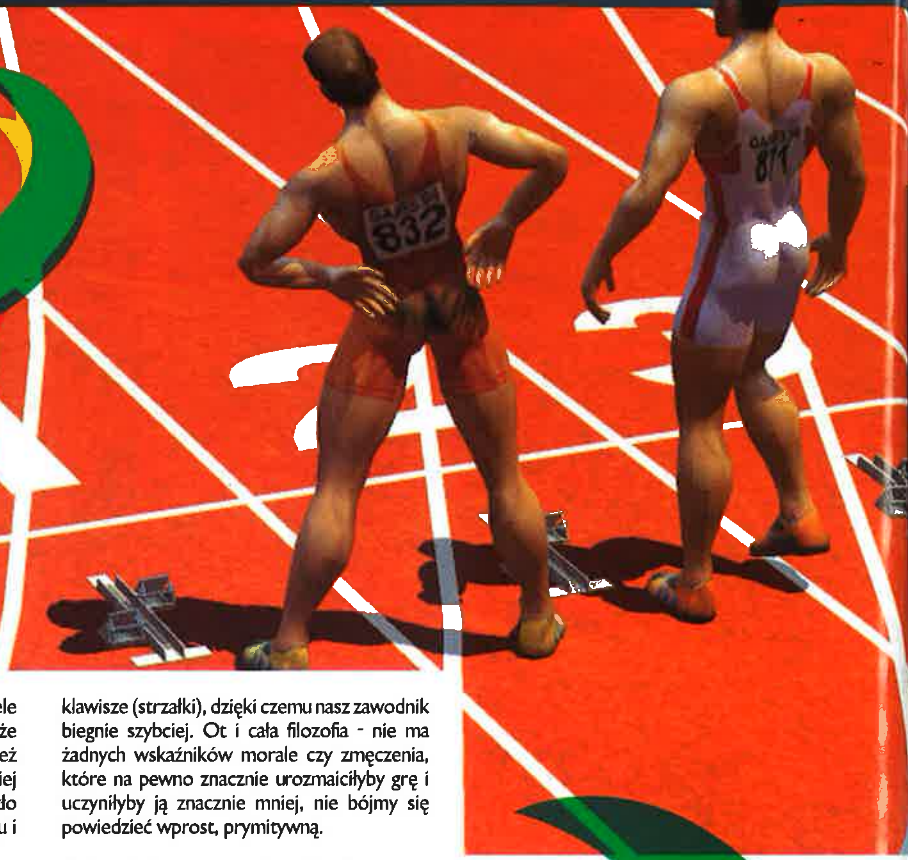
− znów ci sami komentatorzy
− rzuty rożne
− obrona

- PRODUCENT: SURFSIDE GAMES
- DYSTRYBUTOR: SURFSIDE GAMES
- WWW.SURFSIDE-GAMES.COM

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 800 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

QN`IK | PROST(ACKI)E IGRZYSKA

Summer Games 2004



A wydawałoby się, że era gier - „zabójców klawiatur/joyów" skończyła się w połowie lat 90. Tymczasem z okazji Igrzysk olimpijskich nieznana firma Surfside Games postanowiła odciąć kupony od sportowych emocji i wypuściła bubel.

Po takim początku recenzentowi nie pozostaje już wiele do napisania - wszystko już wiadomo. Już z tytułu widać, że zaoszczędzono na zakupie odpowiednich licencji, dlatego też nigdzie w grze nie padnie słowo olimpiada ani tym bardziej Ateny („oficjalną" grą olimpijską jest Athens 2004, które wyszło tylko na konsole). Możemy wziąć udział w zwykłym turnieju i w kilku dyscyplinach.

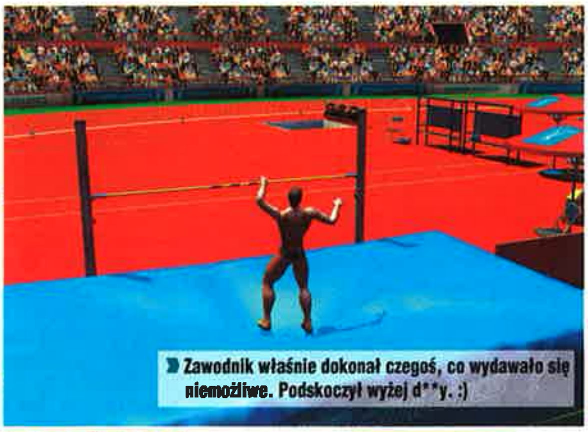
Nie dekatlon

Dokładniej - jest ich jedenaście. W grze znajdziemy następujące z nich: bieg na 100 i 400 metrów, bieg przez płotki na 110 i 400 metrów, skok wzwyż, pływanie na 50/100/400 metrów stylem wolnym i 100/200 metrów stylem motylkowym oraz strzelanie z 25 metrów. Wszystko ładnie i fajnie, gdyby nie jeden szczegół. Sterowanie postacią jest właściwie zawsze takie samo i odbywa się za pomocą napierniczania godnego szalonego perkusisty w dwa-trzy klawisze. Biedne klawiatury...

Klawiaturo, giń!

Przykładowo w takim sprincie - po sygnale do startu należy jak najszybciej i jak najrówniej naciskać dwa klawisze (strzałki), dzięki czemu nasz zawodnik biegnie szybciej. Ot i cała filozofia - nie ma żadnych wskaźników morale czy zmęczenia, które na pewno znacznie urozmaiciłyby grę i uczyniłyby ją znacznie mniej, nie bójmy się powiedzieć wprost, prymitywną.

O ile jednak prostota zabawy bardzo często bywa zaletą, zupełnie nie sprawdza się ona w Summer Games 2004. Stosunkowo najprzyjemniejszą i zarazem najbardziej różniącą się od reszty dyscypliną jest strzelectwo. Nie jest je trudno opanować i chyba najłatwiej dostać się w nim na podium. W reszcie dyscyplin nie jest już tak dobrze - poziom trudności jest wyśrubowany. Trudno mi było tę grę opanować - czasem zdarzały się wręcz znakomite biegi, innym razem - mimo usilnych starań - zawodnik nie chciał nawet biec. Swoją drogą, zabawnie wygląda taki luzak, który po sygnale do startu idzie sobie torem pełnym lekceważenia i wręcz nonszalanckim chodem (około 5x wolniejszym od tego, do którego przyzwyczaił nas Korzeniowski). Mniej zabawnie jednak wygląda gracz, który naciska kursory jak oszalały, by ten cholerny kawałek kodu zechciał choć na kilka centymetrów podnieść nogę.



Zawodnik właśnie dokonał czegoś, co wydawało się niemożliwe. Podskoczył wyżej d**y. :)

Oprawa igrzysk

Na tym tle dość pozytywnie prezentuje się grafika. Nie jest to absolutnie żadna rewelacja, ale nie odrzuca od monitora. **Bardzo w grze brakuje płci pięknej.** We wszystkich konkurencjach stawać w szranki można tylko w męskim atletycznym gronie. Modele postaci są zresztą zawsze takie same - wyglądają karykaturalnie. Kiedy na nich patrzyłem, odnosiłem wrażenie, że kontrola antydopingowa wyjechała na długie wczasy. Dobrego słowa nie mogę też powiedzieć o publiczności, czyli płaskich i nieruchomych bitmapach, których era zakończyła się - wydawałoby się - jakieś 4 lata temu. Zdecydowanie najlepiej prezentuje się za to woda, choć nie oznacza to, że zachowuje się jak realistyczna ciecz. Prędzej jak bardzo rzadki kisiel. Ale już po kilku minutach spędzonych z grą przestałem wymagać od niej jakichkolwiek przejawów realizmu.

Sterowanie postacią jest właściwie zawsze takie samo i odbywa się za pomocą napierniczania godnego szalonego perkusisty w dwa-trzy klawisze. Biedne klawiatury...

Partactwo!

Szkoda, że SG2004 jest grą tak słabą. Engine graficzny nie był w sumie zły, wyraźnie zabrakło czasu na dopracowanie jej elementów. Gdyby dodano kilka ciekawych efektów (na przykład prosty motion blur przy szybkich sprintach), inne ustawienia kamer (czemu nie ma widoku z pierwszej osoby?!) i całkiem zmieniono sposób sterowania postaciami, grą tą można by się było zainteresować nawet nie tylko przy okazji wielkich olimpijskich emocji. A tak - mamy kolejny krapik, o którym zapomnicie pewnie zaraz po tym, jak przewrócicie tę kartkę.. |CDA|

3

GRYWALNOŚĆ 3
VIDEO 7
AUDIO 6

WERDYKT

+ ładna grafika
+ kilka konkurencji

- sterowanie
- prostota rozgrywki
- dziwny poziom trudności
- brak kobiet
- niewykorzystany potencjał

No, to gdzie ten Cyberdemon?

Twój wybór
tracer
Siła dźwięku
5+1 SYSTEM
S SUBWOOFER
TONE CONTROL
WOODEN CASE
CONTROL PANEL
REMOTE CONTROL
Głośniki
ECLIPSE 5+1
7200 W
PMPO
240 W
RMS POWER
Megabajt Sp. z o.o., ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (022) 633 11 99, fax (022) 639 86 06, www.megabajt.com.pl
megabajt

- PRODUCENT: GROOVY GAMES
- DYSTRYBUTOR: GROOVY GAMES
- WWW.HEAVYGUNNER.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 750 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

NUCLEUS'ELD | SUPERMARINE WKRACZA DO AKCJI!

MARINE HEAVY GUNNER

Wietnam... temat niemiłosiernie wałkowany w grach i temat tyle razy niweczony przez nieudolnych programistów. Od czasu Lost Patrol naprawdę nie zdarzyło mi się grać w dobrą „wietnamską" grę. Nawet BF Vietnam okazał się słabą kontynuacją BF 1942.

Niby silnik Unreala, a grafa słaba.

Nie inaczej jest z Marine Heavy Gunner, choć prawdę mówiąc - cudów nie oczekiwałem, bo nie jest to gra z logo Activision czy Electronic Arts. Dostałem nawet chyba więcej, niż się spodziewałem, bo gdyby nie ta kiepska grafika i AI komputerowych przeciwników, miałbym do czynienia ze znośną gierką.

Supermarine

Jak mówi nam już sam tytuł gry, wcielamy się tu w postać Granta, marine i specjalisty od broni ciężkiej w swoim plutonie. W sumie nic odkrywczego, ale choć gra jest produktem niskobudżetowym, ma kilka pomysłów wartych odnotowania. Podzielona jest ona w zasadzie na dwa rodzaje misji. Pierwszy typ zadań to taki, w których nasz dzielny Grant zasiada sobie za ciężkim karabinem maszynowym zamontowanym na śmigłowcu lub patrolowcu pływającym po rzece i radośnie praży do Wietnamczyków znajdujących się na dole (wersja z helikopterem) lub na brzegu (wersja dla misji pływających). Ci ostrzeliwują się radośnie z bazook tudzież kałasznikowów.

...w dżungli

Misje takowe przeplatane są misjami na twardym, zmasakrowanym napalmem gruncie wietnamskiej dżungli. Tu, mamy do czynienia z niemal klasycznym shooterem. Ciekawe jest jednak to, że w misjach tych towarzyszy nam pluton. Co za tym idzie - ciekawie rozwiązano sprawę amunicji i apteczek. Zamiast znajdować tudzież podnosić je z ciał zabitych, ammo dostajemy u amunicyjnego, a zdrówko u medyka. Niezgorszy pomysł. Podobnie dobrym wydaje się to, że możemy nosić tylko jedną broń (oprócz - rzecz jasna - karabinu maszynowego, do którego jest przypisany w plutonie nasz bohater) plus granaty. Nie ma jednak problemu z tym, by wymieniać się bronią z kumplami niczym piłkarze koszulkami po meczu. ;) Właściwie każdy w plutonie jest uzbrojony w inną zabawkę, więc wystarczy podejść do takiego delikwenta i wymienić się na pukawkę.

Pomysły to nie wszystko

Jak zatem widać, autorzy gry mieli kilka ciekawych pomysłów na uatrakcyjnienie Marine Heavy Gunnera. Kłopot w tym, że zostały one spartaczone dość słabym wykonaniem. Zadziwiająco kiepskie jest AI przeciwników. W pierwszej misji, podczas lotu nad domami i koszenia żołnierzy Vietkongu, miałem nadzieję, że te stojące na ziemi nieruchomo „manekiny" to efekt takiego rodzaju misji. Tymczasem kiedy gra toczy się „z oczu" bohatera, na ziemi jest to samo. Przeciwnicy to beznadziejne głupie istoty biegnące w kierunku Granta i pchające się same w ramiona śmierci. Powoli, bez uników... W dodatku wszystko jest na skryptach, więc nawet jeśli przypadkiem uda ci się zginąć, już kolejny raz nic cię nie zaskoczy. Na dobrą sprawę słabo spisują się też nasi towarzysze. To nie są żołnierze walczący tak jak np. ci w Call Of Duty. Tu służą oni jedynie do uzupełniania zdrowia, amunicji i od czasu do czasu strzelania na pałę tak, aby zwiększyć harmider. Pod względem AI marine jest naprawdę słaby.

Unreal do lamusa

Marine Heavy Gunner powstał na nieśmiertelnym silniku Unreal, ale jakoś tego tu nie widać. Sam Unreal prezentuje się dużo lepiej niż to, co widzimy w Marine. Nie zachwyca ani dżungla, ani wiejskie domki, ani tym bardziej drewniane postacie żołnierzy Vietkongu. Chwilami gra bardziej nawet przypomina nieśmiertelnego Turoka, a to z racji tego, że wszystko w odległości kilkunastu metrów jest spowite mleczną mgłą. Cóż, nie zawsze dżungla może wyglądać tak jak ta w FarCry'u. ;) Aczkolwiek i tak się dziwię, że z silnika Unreal programiści wycisnęli tak mało. Mimo upływu lat dalej nie wygląda on źle.

Kałasznikowów śpiew

Przy takich grach jak Marine Heavy Gunner z radością wspominam BF Vietnam. Grę - jak wiadomo - nie wybitną, ale wyśmienitą pod względem dźwięku. Tego brakuje u bohatera tego opisu, gdyż zwyczajnie - jak na niskobudżetówkę przystało - Marine nuży nieciekawą muzyką, tak samo bezbarwnymi odgłosami i wreszcie bezpłciowymi gadkami między żołnierzami plutonu.

Lost Patrol, wróć!

Niechlujne wykonanie sprawia, że Marine Heavy Gunner nie jest na pewno grą o Wietnamie, na jaką nadal czekam. Mimo to przez jakiś czas sprawiał mi przyjemność. Może dlatego, że gra jest trochę inna od typowych shooterów i kilka pomysłów jest w nim nie najgorszych. A może... kto nie lubi poprażyć do żółtków z ciężkiego karabinu maszynowego? Za Gwiaździsty Sztandar - rzecz jasna. **[CDA]**

MACHINE HEAVY GUNNER

5

GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	5
AUDIO	5

WERDYKT

- ⊕ parę niezgorszych pomysłów
- ⊕ można sobie postrzelać z ciężkiej broni
- ⊖ kiepskie wykonanie
- ⊖ słabe AI

Ach, ta ciężka broń!

3CD
100% PO POLSKU
PC FUN
WYDANIE SPECJALNE!
TYLKO 19,99 zł
(w tym 7% VAT)
Jak rozpętałem II Wojnę Światową
NIEZNANE PRZYGODY FRANKA DOLASA
Kultowa polska gra teraz w pirackiej cenie!
Walcz na różnych kontynentach!
Atakuj otwarcie lub z zaskoczenia!
Przeżyj wielką przygodę!
JUŻ W KIOSKACH!

- PRODUCENT: ATARI
- DYSTRYBUTOR: ATARI

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 500 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

QN`IK | CAŁKIEM NIEŹLE!

Formacja „żółw" jest bardzo trudna do pokonania.

Asterix & Obelix XXL

„Być albo nie być, oto jest pytanie" (ew. w wersji czeskiej: „bytka abo ne bytka, to je zapytka") i „ale głupi ci Rzymianie" to najprawdopodobniej* najbardziej znane cytaty na świecie, stanowiące absolutny kanon i niepodlegające żadnym modyfikacjom. Wyobraźcie sobie więc, że jakiś geniusz przetłumaczyłby ten pierwszy fragment w stylu „zagadnieniem jest – czy istnieć, czy może nie". Profanacja?

Jeszcze gorszej, według mnie*, dopuściła się pani Jolanta Sztuczyńska, tłumaczka drugiego wydania cyklu zeszytów o przygodach dzielnych Galów. Słynne „ale głupi ci..." zamieniła w nieposkromionej inwencji na „powariowali ci...". Niby nic, ale wkurza (mnie*) jak jasny gwint! Ale dość już narzekań, bo nie o tym ma być ten tekst.

Wielki powrót!

Asterix doczekał się już wprawdzie wcześniej przenosin na gościnne progi PC-tów, ale do tej pory bez większych sukcesów. Właściwie to grałem jedynie w jedną grę (choć wyszło ich więcej) - dwuwymiarową i przeraźliwie wręcz trudną platformówkę. Gdy więc zobaczyłem, że w redakcji pojawiła się nowa produkcja ze znanymi Galami, a do recenzji wziął ją Eld... Rozpaczy nie było końca. Na szczęście dzięki drobnej karcie przetargowej udało mi się ją zagarnąć dla siebie. I rzec muszę, że ani przez chwilę nie żałowałem.

Rys fabularny

Asterix & Obelix XXL to **klasyczny przykład trójwymiarowej platformówki**. Różni się ona właściwie od setek podobnych jedynie tym, że skorzystano tu z wizerunków i gadżetów znanych z genialnego (tym razem bez „*") francuskiego komiksu. Akcja rozpoczyna się w sielskiej atmosferze, kiedy to bohaterowie wychodzą na codzienny spacer i mają na celu upolowanie śniadania (czyli kilku dzików). Gdy jednak wracają, widzą coś dziwnego i strasznego zarazem - wioska została zaatakowana i prawie doszczętnie spalona. Nie pozostał w niej żaden członek osady - jedynie przed bramą Asterix spotyka rzymskiego szpiega, który zdezerterował z armii Cezara – od tej chwili będzie bohaterom służył radą na wielu etapach gry. Od niego to nieanonimowi galowie dowiadują się, że Rzymianie zaskoczyli wioskę i wywieźli ich przyjaciół. Teraz zadanie jest proste - znaleźć Obeliksa i Idefiksa, po czym pędzić na złamanie rzymskich hełmów i pilum w poszukiwaniu kompanów!

Asterix „pod wpływem".

Ale to już było

Dalej jest już typowo. Bohaterowie odnajdują się bardzo szybko, po czym wyruszają na wyprawę przez **sześć wielkich etapów**. Po drodze czeka ich masa skakania, pływania i obijania przeróżnych przeciwników, nie tylko Rzymian zresztą. Kierujemy na przemian Asteriksem i Obeliksem, choć nie możemy się swobodnie między nimi przełączać - następuje to tylko w z góry ustalonych miejscach. Znający komiks zapewne poznają kilka gadżetów - podstawowym „surowcem" są tu hełmy legionistów. Zdobyć je można tak po pokonaniu każdego przeciwnika (w przypadku centurionów są one złote i lepiej liczone), jak i niszczeniu porozrzucanych wszędzie skrzynek. Warto zwrócić też uwagę na regenerację energii - ładować ją można za pomocą udźców dzika. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że te można zdobyć... atakując to pocieszne zwierzę. Na szczęście dzik zdaje się mieć nieskończoną liczbę kończyn i

Czy wiesz, że...
René Goscinny, autor tekstów w Asteriksie (rysował A. Uderzo) stworzył również między innymi Lucky Luke'a? Aby w pełni zaspokoić narodową dumę, powiem jeszcze, że był polskiego pochodzenia :)

Z taką armatą to można zaszaleć...

regenerowanie jego kosztem energii przez bohaterów nie robi na nim większego wrażenia.

Jako ortodoksyjny fan mogę się czepić tego, że Asterix, by szybciej się poruszać i walczyć bardziej skutecznie, potrzebuje wypić magiczny napój. Ten jednak jest zwykłym kilkusekundowym power-upem (choć w oryginale działał przez kilka godzin), w dodatku znajdowanym w skrzynkach (choć tajemnicę tworzenia napojów zna tylko druid Panoramix). Obelix na

pozostawia wiele do życzenia. Kilka dostępnych rozdzielczości (choć nie wiem, czemu po starcie automatycznie była zmieniana na 640 x 480), ładne postacie (graficy w pełni oddali krągłości Obeliksa, który jednak nie „jest tu tylko dlatego, że się dobrze prezentuje") i kolorowy świat - to powinno spra-

Jeśli nie czytaliście Asteriksa... Cóż - nie traćcie czasu na grę, tylko nadróbcie zaległości!

szczęście nie może go wypić (wpadł do kotła, gdy był mały), jednak nie widać znacznej różnicy pomiędzy nim a jego mniejszym kolegą - jedyną widoczną jest właściwie to, że dostawca menhirów (których to zresztą w grze nie ma, co zaliczam jej na minus) może niszczyć dodatkowo stalowe skrzynki.

Sprawy techniczne

Na szczęście autorom udało się uniknąć typowego błędu trójwymiarowych platformówek - złej pracy kamery i przez to niewygodnego sterowania. Asteriksem poruszałem się swobodnie i nie natrafiłem ani na chwilę na jakiś trudniejszy fragment, w którym bym się wściekał i nadmiernie przeklinał. Również **wygląd gry nie**

wić, że grą zainteresują się, poza podobnymi do mnie fanami, również dzieci.

Tym bardziej, że gra nie jest przesadnie trudna. Szkoda tylko, że A&OXXL można **rzadko zapisać** (budząc śpiącego nad garnkiem druida). Nie da się niestety podchodzić do niej na kilkuminutowe sesje. Najczęściej pomiędzy kolejnymi punktami, w których można grę zapisać, jest różnica **ponad dwudziestu minut ciągłej gry.**

Asterix - Asteriks?

Nie wiadomo jeszcze, czy ktoś wyda XXL w Polsce. Dobrze by było, choć póki co w to wątpię – CD-Projekt do tej pory wydał jedną grę z Asteriksem, przy okazji premiery pierwszego (i jednego z najgorszych, jakie widziałem w życiu) filmu. Na kolejną część się na razie nie zapowiada. Tym niemniej - jeśli kiedyś zobaczycie na półce tę grę, a jednocześnie lubicie Asteriksa - nie wahajcie się. Jeśli zaś nie czytaliście tego komiksu... Cóż - w takim razie nie traćcie czasu na grę, tylko nadróbcie zaległości! **|CDA|**

(*) no dobra... Przemawia przeze mnie zacietrzewiony fan Asteriksa

6

GRYWALNOŚĆ		6
VIDEO		7
AUDIO		6

WERDYKT

+ znani bohaterowie
+ ciekawe światy
+ w sumie całkiem spora grywalność*

− zupełnie nic nowego
− rzadkie save'y

PRODUCENT: KD LABS
DYSTRYBUTOR: BRAK
WWW.CODEMASTERS.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB VRAM

DVD 10/2004

GEM | NAPRAWDĘ NOWATORSKI

Strategie czasu rzeczywistego są jak drzewa: widziałeś jedną - widziałeś wszystkie. W istocie niewiele dobrej woli trzeba, by zauważyć, jak niewiele gatunek zmienił się od starożytnej Dune 2 - i dojść do wniosku, że tu cała para - różnica pomiędzy 25 MHz, 16 megabajtami RAM-u i półmegową kartą wideo a mocą systemu, który opisać można w skrócie jako 2000/1000/256 mega (herców i bajtów) - idzie w gwizdek, czyt. wygląd. Na szczęście jednak dla nieco bardziej wymagających (lub po prostu znudzonych) graczy są wyjątki od tej reguły.

PERIMETER

Przykładem tego, że Wciąż Są Rzeczy Nowe Pod Słońcem jest Perimeter rosyjskiego KD Labs. Dla niezbyt uważnego obserwatora Perimeter pozostanie kolejną zwyczajną strategią czasu rzeczywistego - z centralną bazą, zarządzaniem surowcami (tu: energią) i formowaniem armii. Obserwatorzy nieco bardziej uważni jednak szybko zauważą, że **można o Perimeter napisać wiele, ale na pewno nie to, że jest... typowy**. Przeciwnie: jest niezwykły, inny, wręcz obcy. W nim to przestają się liczyć doświadczenia wyniesione z Battle.netu. To gra, w której zgłębienie samouczka jest nie tylko wskazane, ale wręcz niezbędne. A i po nim wielce użyteczne jest tych kilka początkowych misji kampanii single player o znikomym stopniu trudności, dzięki którym gracz ma możliwość oswoić się z rozwiązaniami niekonwencjonalnymi. Wszystko zaś dlatego, że Perimeter nie należy do gier przystępnych i wymaga poświęcenia kilku godzin na zorientowanie się w jego strukturze i charakterze. To z kolei sprawia, że **niewielu będzie takich, którzy dotrwają do napisów końcowych**. A przecież warto, choćby dla nieszablonowych rozwiązań, które składają się na tak niezwykłą całość.

Odyseja kosmiczna 2004

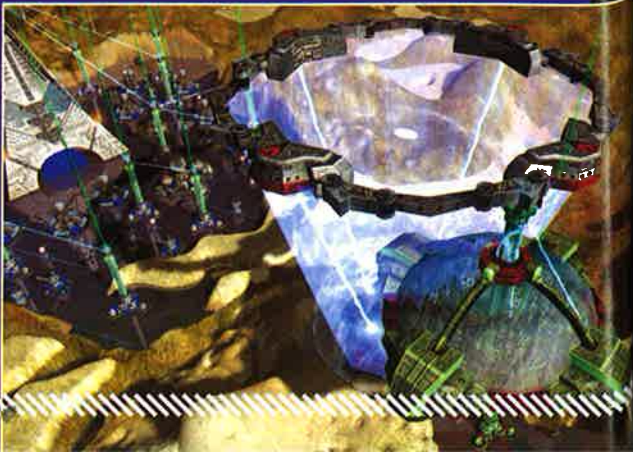
Niezwykłość Perimeter przejawia się już w konstrukcji fabuły kampanii single player. Jej osnowę stanowi podróż statków-miast (frames) przez wszechświat (a może kompleks wszechświatów) znany jako Łańcuch. Tworzy go 100 światów (bądź też, znów, osobnych wszechświatów) połączonych Korytarzami, wzdłuż których możliwe jest przemieszczanie się frames. Celem tej podróży, wędrówki, ucieczki jest - jak niegdyś w przypadku Home One w Homeworld - odnalezienie raju - świata, w którym zamieszkujący frames ludzie wolni będą od groźby scourge i... innych statków-światów. Niestety, podróż trwa bardzo długo i... nie jest bezpieczna - możliwe jest przemieszczanie się wyłącznie między sąsiadującymi wszechświatami, a każdy z przestojów niezbędnych, by naładować rdzeń napędu, równoznaczny jest z walką o życie. Ta konstrukcja fabuły pozwoliła KD Labs usprawiedliwić ciągłe zmiany scenerii kolejnych misji (łącznie 27). Nie jest jednak jasne, czemu historię frames poznajemy jednocześnie z perspektywy aż trzech istniejących w grze ludzkich cywilizacji: Exodus, Empire, Harkbackhood.

Baza pustynno-arktyczna

Perimeter jest niezwykły już na pierwszy rzut oka. Takie wrażenie wywiera widok terenu, który nie jest niezmienną teksturą, lecz tworem w pełni plastycznym, odszkalcalnym, zmiennym. To zasługa wykorzystania **technologii przypominającej voxele** - niegdyś znaku charakterystycznego gier Novalogic, obecnie niemal zapomnianej techniki tworzenia wiarygodnej rzeźby terenu z „wieloboków". Dzięki tym pseudovoxelom możliwe stało się przekształcanie terenu - pierwsza z poważnych innowacji, jakie wprowadza Perimeter. Terraforming ten niewiele wspólnego ma z przerabianiem np. Marsa na Ziemię - to jedynie niwelowanie nierówności terenu w taki sposób, aby dało się postawić na nim „rdzenie", zdolne pozyskiwać jedyny surowiec występujący w grze - energię, jak również „budynki gospodarcze" formujące bazę wokół frames. Tych ostatnich jest kilkanaście - raczej typowe dla strategii czasu rzeczywistego koszary, warsztaty, laboratoria, baterie balistyczne, laserowe i rakietowe. Plastyczny teren jednak sprawia także, że możliwe jest stworzenie rozpadliny stanowiącej zaporę dla jednostek naziemnych (ale nie nad- czy podziemnych).

Nanotechnologia w służbie ludzi

Niezwykłe w Perimeter jest także ujęcie jednostek. Istnieje zaledwie pięć dwufunkcyjnych jednostek budujących, przy czym każda z nich w danej chwili może spełniać tylko jedną funkcję - bądź niwelować nierówności terenu, bądź też służyć jako baza dla nanomechanizmów konstruujących budynki bazy. Nanotechnologia stanowi także siłę napędową drugiej z innowacji - zupełnie nowej koncepcji armii zakładającej jej nieustanną elastyczność i zmienność. W Perimeter, w przeciwieństwie do wszystkich innych znanych mi strategii czasu rzeczywistego, nie tworzy się jednostek finalnych. Tu tworzy się grupy jednostek podstawowych - żołnierzy, oficerów, techników i dopiero z tej puli wybiera jednostki wyspecjalizowane, np. snajperów czy antygrawy. Różne jednostki wymagają innych kombinacji żołnierzy, oficerów, techników, np. czołg - żołnierza, 12 oficerów i 7 techników. Co jednak w tym najbardziej niezwykłe - **raz stworzona jednostka może w dowolnej chwili zostać zamieniona na inną!** Dzięki temu nieskuteczny atak grupą snajperów może zostać przekuty w zwycięstwo za pomocą jednego kliknięcia ikony jednostki rakietowej. Znaczenia tego rozwiązania, wymuszającego całkowitą zmianę taktyki walki, w której



Perimeter nie należy do gier przystępnych i wymaga poświęcenia kilku godzin na zorientowanie się w jego strukturze i charakterze

rzeczywiście - zwłaszcza w trybie multiplayer i tak jak w szachach, należy myśleć, a nie tylko szybciej klikać - przecenić nie sposób.

Nanotechnologia przeciw ludziom

Ta tak niezwykła konstrukcja armii jednak ma mankamenty. Wszystkie jednostki tworzone w pojedynczym centrum dowodzenia zlewać się będą w jedną masę. Jedynym sposobem, by stworzyć więcej grup (do pięciu), jest zbudowanie nowego **centrum dowodzenia**. Jednocześnie niemożliwe jest przemieszczanie jednostek podstawowych różnych typów pomiędzy grupami, co oznacza, że nawet jeśli w grupie znajduje się 20 żołnierzy i 6 oficerów - wszystkim, co z nich będzie, to dwaj snajperzy, a 20 żołnierzy pozostanie w pierwotnej, słabej postaci. Niemożliwe jest także przekroczenie limitu ogólnego wynoszącego 250 jednostek, więc efektywne zarządzanie tą protoarmią wymaga znajomości „proporcji" składowych każdej z jednostek, by np. nie produkować mniej potrzebnych techników. Należy też zawsze pamiętać o plusach i minusach tak podwładnych, jak i przeciwników. Zdarzają się bowiem także tacy przedstawiciele scourge, którzy za nic mając starania obrony, zmierzają wprost ku rdzeniom i odcinają budynki od energii oraz niszczą je. Wtedy należy odwołać się

do tytułowego „perymetru" - śmiertelnego dla próbujących je sforsować pola siłowego generowanego przez rdzenie. Niestety, uaktywnienie pola w zastraszającym tempie zużywa energię, więc jest to zwykle działanie ostatniej nadziei...

Szachy na wadze

Rozwiązania przyjęte w Perimeter i dlań normalne, a niezwykłe dla rzeszy innych strategii czasu rzeczywistego, sprawiają, że **niezbędne staje się nauczenie myślenia taktycznego**. W grach tego gatunku zwykle niezbędne było po prostu wyuczenie się odpowiedniej sekwencji skrótów klawiszowych (sprawdźcie, jak grają w StarCrafta w Korei...). Tu niezbędne jest nieustanne zachowywanie równowagi - pomiędzy produkcją a zużyciem energii, między jednostkami różnych grup, pomiędzy wymaganą ekspansją a rozbudową infrastruktury obronnej bazy. Pozostawienie którejś z nich odłogiem sprawi - zwłaszcza w grach multiplayer (niestety tylko deathmatchu i team deathmatchu do 4 osób; także w trybie skirmish z przeciętną AI), że klęska będzie tylko kwestią czasu. Widoczne jest to zwłaszcza w przypadku rozwoju i gromadzenia. W Perimeter podbój nowych lądów wymaga łączenia „rdzeni mocy" w jeden łańcuch, który jednak łatwo przerwać, a nawet przyłączyć do własnego frame. Z drugiej strony, skoncentrowanie bazy w jednym miejscu może sprawić, że przeciwnik wykorzysta zdolność specjalnej frakcji i np. jako Exodus wywoła trzęsienie ziemi bądź jako Empire użyje piercera - podziemnego (!) pocisku ogromnej mocy.

Forma godna treści

Oprawa audio-wizualna Perimeter jest równie niezwykła jak sama treść. Plastyczny teren sprawia, że część map po prostu rozpada się w oczach - na gładkich powierzchniach pojawiają się rysy i bruzdy, co sprawia, że budynki, które muszą znajdować się na powierzchni lustrzano gładkiej, rozsypują się w pył. Uznanie jednak budzi także **niepowtarzalność** map. Jedna może przypominać pień ogromnego drzewa, inna krater wulkanu, jeszcze następna - krajobraz starożytnego Egiptu. Niezły jest także efekt graficzny przemiany jednostek, przywodzący na myśl kropelki ciekłego metalu, z których składał się T-1000 w „Terminatorze 2". Całkiem nieźle prezentują się także przeciwnicy - zwłaszcza scourge, czyli projekcja najgłębiej zakorzenionych obaw ludzi - robactwo, owady, pająki, latające węgorze i inne. Scena w intrze, w której zza wzgórza wyłania się front scourge, kojarzyć się może z „Żołnierzami kosmosu". Całość uzupełnia niezła ścieżka muzyczna oraz przyzwoitej jakości efekty dźwiękowe.

Ale nie w Polsce

Perimeter nie jest może, jak chce tagline gry, nowym gatunkiem pośród komputerowych strategii. Bez wątpienia jest jednak jednym z najciekawszych ich przedstawicieli. Dla spragnionych czegoś więcej czy znudzonych klikaniem na czas - pozycja godna uwagi. Żal tylko, że w Polsce pozostanie ona tytułem niszowym - do Perimeter aż do chwili składu magazynu nie przyznawał się żaden z wydawców... **|CDA|**

7

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	8
AUDIO	8

WERDYKT

- ⊕ prawdziwie inna strategia czasu rzeczywistego!
- ⊕ innowacyjne ujęcie elastycznej armii
- ⊕ półaktywna pauza (oraz społowienie upływu czasu)
- ⊕ znakomita oprawa audio-wizualna
- ⊖ słabe animacje jednostek
- ⊖ przeciętna, przewidywalna AI

PRODUCENT: EA SPORTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 139,90 ZŁ
WWW.EASPORTS.COM

WIN 98/ME/OO/XP
PROCESOR: PIII 800 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | SPORT DLA ARYSTOKRATÓW MA WCIĄŻ TEGO SAMEGO MISTRZA...

Tiger Woods PGA Tour 2005

To ci sport! Zielone pola, delikatny wietrzyk, czyste niebo, a wszyscy wokół ubrani są w eleganckie spodnie, koszulki polo najdroższych firm i buty, których tylko ze względu na wystające z nich małe koreczki nie można by wziąć na salę balową pałacu Buckingham. Golf to arystokrata wśród dyscyplin sportowych. Teraz dzięki Tiger Woods PGA Tour 2005 dostępny dla wszystkich...

Programiści siedzący nad kolejnymi edycjami sportowej serii Tiger Woods PGA Tour mają pracę dużo spokojniejszą niż ich koledzy z tej samej firmy – EA Sports – pracujący nad serią FIFA. Podczas gdy ci od piłki nożnej głowią się, jak prześcignąć konkurencję w postaci gier Pro Evolution Soccer, ludki od golfa popykują cygara, sprawdzają z uśmiechem na ustach stan konta (Tiger Woodsy sprzedają się podobno całkiem nieźle) i nie wymyślają żadnych cudów. **Już od dwóch czy trzech lat Tiger Woods PGA Tour to najlepsza gra o golfie.** Nie jest więc zaskoczeniem, że Tiger Woods PGA Tour 2005 wprowadza w stosunku do poprzednika tylko niewielkie zmiany.

Pomachaj myszką

Ale... First things first – jak mówią dystyngowani Anglicy. Tiger Woods PGA Tour 2005 to symulacja gry w golfa, udostępniająca 14 różnych pól (sporo!!!), na których można pobawić się w jednym z kilku trybów gry samodzielnie stworzonym zawodnikiem. Ponieważ za PGA Tour stoi ogromny koncern Electronic Arts, wszystkie pola oraz wygląd i nazwiska występujących w grze profesjonalnych golfistów odtworzone zostały z dużą dbałością o wierność w stosunku do oryginalnych. Niezależnie od wybranego trybu (wśród różnych dostępnych opcji są oczywiście różnego rodzaju turnieje, pojedyncze mecze, trening itd.) **w piłeczkę uderzać można na jeden z trzech sposobów.** Pierwsze dwa z nich wywodzą się jeszcze z pierwszych PC-towych gier golfowych i wymagają od gracza wykonania dwóch lub trzech precyzyjnych kliknięć lewym przyciskiem myszy. Oczywiście sprawdza się to znakomicie, problem jednak polega na tym, że obydwa te sposoby bazują przede wszystkim na refleksie, a w prawdziwej grze w golfa nie jest to najważniejsze. Najbardziej zgodny z rzeczywistością jest trzeci sposób wykonywania uderzeń, nazwany przez programistów TrueSwing. Tutaj ruch kija związany jest bezpośrednio z ruchem myszki - by wykonać uderzenie, musisz więc ruszyć myszką w dół (podnosząc kij w zamachu), a następnie szybko w górę (opuszczając kij i trafiając w piłeczkę). W chwili wykonywania uderzenia **myszka naprawdę staje się wirtualnym kijem** i wyraźnie czujesz, jak twoje ruchy wpływają na siłę i technikę uderzenia.

Nie jest żadnym zaskoczeniem fakt, że TWPT 2005 wprowadza w stosunku do poprzednika tylko niewielkie i raczej mało rewolucyjne zmiany. No ale... Po co naprawiać coś, co nie jest zepsute?

Pokerowa twarz do golfa

A teraz konkrety – jak mówią polscy gangsterzy. Co nowego znajdą fani golfa w Tiger Woods PGA Tour 2005? System Game Face II, czyli moduł pozwalający określić wygląd golfisty. Wydaje mi się nawet, że ten **edytor wyglądu daje większe możliwości niż identyczny w The Sims 2** (tyle tylko, że PGA Tour to gra o golfie, a Sims 2 to gra o ludziach). Nowość kolejna to tryb gry o nazwie Legend Tour, w którym stajesz do pojedynków z legendami profesjonalnego golfa. Równie błaha lub istotna (zależy od punktu widzenia) jest kolejna nowość, czyli opcja Tiger-Proof. Dzięki niej możesz zmienić oblicze istniejących pól golfowych, w domyśle po to, by utrudnić rozgrywkę. Ta edycja pól i dołków nie odbywa się bezpośrednio – tzn. nie ustawiasz sam drzewek, nie oznaczasz miejsca, w którym ma się pojawić piaskowa przeszkoda – a jedynie za pośrednictwem suwaków, które określają różne parametry pola. I... to właściwie wszystko. Oczywiście zmienił się trochę zestaw pól, poprawiono nieco grafikę, ale to i kilka innych rzeczy to już kosmetyka, o której nie warto nawet wspominać.

Bez zaskoczeń

Zaskoczenia nie będzie - Tiger Woods PGA Tour 2005 to najlepszy golf na PC. Zawiera dużo ciekawych pól golfowych, grafika i udźwiękowienie stoją na bardzo wysokim poziomie (m.in. mecze komentują David Feherty i Gary McCord, czołowi komentatorzy golfa pracujący dla stacji CBS Sports), a dzięki systemowi TrueSwing gra naturalnie odwzorowuje istotę gry w golfa. Poczuj się jak arystokrata! |CDA|

9

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	9
AUDIO	9

WERDYKT

+ TrueSwing
+ ...i cała reszta

– Istotniejszych brak

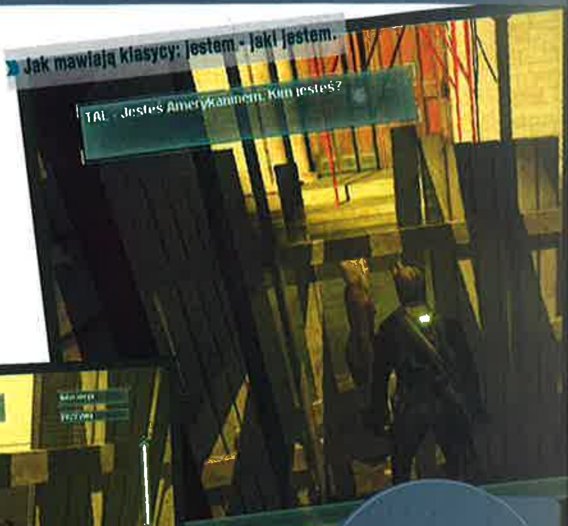
TIGER WOODS PGA TOUR 2005

- PRODUCENT: UBI SOFT
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 119,90 ZŁ
- HTTP://WWW.CENEGA.PL
- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 1 GHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

PHNOM PENH | WCIĄŻ MASA BŁĘDÓW

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW PL

Złoty medal dla Cenegi za psucie pierwszego wrażenia. Brzydki błąd na pudełku z grą, paskudna literówka na ekranie poprzedzającym instalację, pełne potknięć ReadMe oraz instrukcja, w której również nie uniknięto byków.



Jak mawiają klasycy: jestem - jaki jestem.

Mały konkurs: ile błędów tu widzicie?

Myślałem, że w samej grze może być już tylko lepiej. **Nie było.** I już nawet nie chodzi o to, że to, co mówią bohaterowie, często brzmi sztucznie i niezgrabnie. Splinter Cell: Pandora Tomorrow PL **wprost roi się od błędów interpunkcyjnych i językowych oraz literówek**. Niby nie przeszkadzają one w czerpaniu przyjemności z samej akcji, ale można się było bardziej postarać. Polski dystrybutor chwali się przy tym „profesjonalną wersją językową" - gdyby Sam Fisher był takim zawodowcem jak tłumaczący tę grę, pracowałby w drogówce.

SC:PT jest **zlokalizowane kinowo**, co oznacza, że postaci rozmawiają w języku bardzo obcym, a jedynie napisy są po ludzku. Inna sprawa, że niekiedy zapis dialogów jakoś nie chce się wyświetlać. Poza tym ludzie z Cenegi nie grzeszą konsekwencją - czasem Trzeci Echelon nazywany jest Eszelonem, a na obrazkach poprzedzających misje doliczyłem się aż trzech różnych fontów.

W Splinter Cell: Pandora Tomorrow PL gra się bardzo przyjemnie - ale raczej z pominięciem lokalizacji niż dzięki niej. **Błędy popełnione przy tłumaczeniu na szczęście nie wpływają znacząco na samą rozgrywkę** - treść rozmów czy notatek oczywiście da się zrozumieć, ale... No właśnie, jest się czego czepić, a diabeł jak zwykle tkwi w szczegółach i szczególikach.

No i niech mi ktoś wytłumaczy, dlaczego przyrząd, który w instrukcji nazywa się noktowizorem, w grze jest już dziwaczną „wizją nocną". Gratuluję „wizjonerstwa". **|CDA|**

4

WERDYKT

- \+ wciąż da się grać
- − koślawe zdania
- − interpunkcja
- − literówki

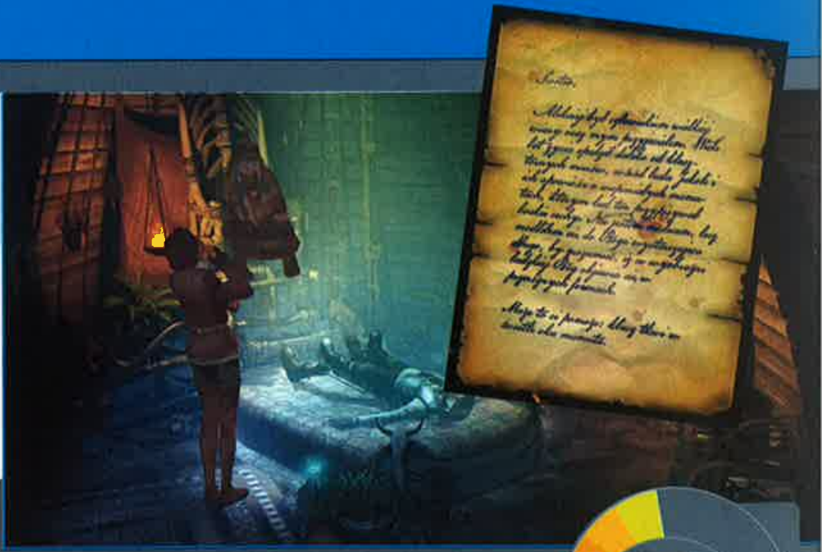
- PRODUCENT: CENEGA
- DYSTRYBUTOR: MICROIDS
- CENA: 89,90 ZŁ
- HTTP://WWW.SYBERIA2.INFO
- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 800 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

PRZYGODOWA | SYBERIA 2

EGM | ZABAWNE NAZWISKA

SYBERIA 2

Dla porządku przypomnę, że w SYBERII 2 możemy kontynuować przygody amerykańskiej prawniczki w Rosji, w której pomaga ona pewnemu ułomnemu Szwajcarowi zrealizować jego dziecięce marzenie – i razem poszukują mamutów. Żywych oczywiście - nie tych, które się tam dość często znajduje w wiecznej zmarzlinie i to tak dobrze zakonserwowane, że ich mięso nadaje się do jedzenia.



Polonizacji podjęli się ludzie z firmy Cenega i **zrobili ją dobrze**, czego nie można powiedzieć o ich pracy nad Westernerem. Głosy dobrano dobrze, kwestie wypowiadane są z dobrą dykcją, a i tłumaczeniu niewiele można zarzucić.

Wadą polonizacji Syberii 2, która śmieszy nieco polskiego, bardziej obeznanego z rosyjskimi realiami gracza, jest zabawne brzmienie nazwisk mieszkańców rosyjskiej prowincji – ale w końcu to Francuzi i Angole pierwsi wprowadzili do filmu i literatury nazwiska Rosjan brzmiące jak nazwy koniaków i wódek (bo pewnie do tego tylko ograniczyli znajomość rosyjskich realiów).

Starannie i bardzo efektownie dokonano przekładów tekstów pisanych, z którymi ma do czynienia nasza bohaterka. Piękne, odręczne pismo – być może dlatego dla części graczy będzie mało czytelne. Na uwagę zasługuje staranny dobór aktorów – omal nie spadłem z krzesła, kiedy usłyszałem pułkownika Emeliowa. Aktor czytający jego kwestię naprawdę robi to z rosyjskim akcentem, na domiar rozkoszy mówi, używając charakterystycznego dla Rosjan i ludzi ze wschodnich kresów, w mowie polskiej dziś już prawie niespotykanego, „ł" tylnojęzykowego. Ja miałem kilku nauczycieli z kresów, którzy (_ł_) mówili, używając tego właśnie „ł" i teraz niemal się rozrzewniłem.

Reasumując nie jest to spolszczenie, przy którym byłbym łkał z zachwytu, ale i nie za bardzo się można do czegoś przyczepić. **|CDA|**

7

WERDYKT

- \+ jest dobrze
- − nazwiska mieszkańców rosyjskiej prowincji

- PRODUCENT: MEDIAMOBSTERS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 119,90 ZŁ
- GANGLAND.GRY-ONLINE.PL

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 600 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

ELD | MY TRZEJ PANCERNI...

CODENAME PANZERS FAZA PIERWSZA

Ta wyśmienita gra ma nieprawdopodobnego pecha w naszym miodem i mlekiem płynącym kraju. Najpierw wyimaginowana, z finałem w prokuraturze, afera Panzersgate. Teraz typowa, czyli słaba, lokalizacja „made in Cenega".

Trzeba obiektywnie stwierdzić, że Cenega zrobiła chyba wszystko, by jakiś skrzywiony psychicznie prawnik marzący o sławie nie przyczepił się o sianie antypolskich haseł. Mamy zatem pod koniec instalacji planszę z wyjaśnieniem, że „tak przedstawiono wojnę niemieckim żołnierzom", a do tego dla zabicia nudy (podczas instalki i walki z zabezpieczeniem idealnym) możemy przeczytać znalezioną w pudełku broszurkę o tym, jak naprawdę wybuchła wojna.

Jeśli to by się okazało za mało dla naszych posłów i prokuratorów, Cenega postanowiła postrzelić się w nogę i udowodnić niewinność. Jak? W bardzo prosty sposób. Otóż, nasz rodzimy system zabezpieczeń jest tak idiotyczny, że nie czyta płyt i z uporem twierdzi, że mamy piracką wersję gry. Oczywiście Cenega szybko sprostowała to, udostępniając odpowiedni kod (czyli de facto crack) i podkreślając, że „problem występuje z NIEKTÓRYMI CD-ROM-ami", ale my wiemy swoje. W końcu na kilku redakcyjnych i domowych komputerach wypróbowaliśmy 25 sztuk Codename, zanim otrzymaliśmy kod z Cenegi – dopiero z nim gra się odpaliła.

Nie jestem również przekonany, czy aby na pewno zupełnie przypadkowe są problemy z rozgrywaniem misji na terenie Polski. Po zakończeniu misji mogłem sobie obejrzeć okienko z napisem w stylu „nie znaleziono pliku blablabla". Zupełnie innego rodzaju problemy mieli Allor i MacAbra, gdyż u nich sypała się grafika (znaczy tekstury). Podobno to wina ATI. Dziwne, że podobne problemy nie dotknęły gema, gdy grał w niemieckojęzyczną wersję Codename.

Pewnie, węszę tu - nie wiadomo, jaki - spisek, a prawda jest taka, że Cenega nigdy nie zrobiła i pewnie szybko nie zrobi dobrej polonizacji. Wystarczy spojrzeć do ramki, by zobaczyć, ile błędów jest w instrukcji. Owszem, część z nich jest pewnie zasługą węgierskich twórców gry, ale nic, podkreślam: NIC mnie bardziej nie irytuje niż tłumacz, który nie zna się na tym, co robi. Nie wystarczy tłumaczyć słowo w słowo, trzeba jeszcze wiedzieć, o czym się pisze. Większość błędów powstała na skutek nieznajomości tematu, który powinien znać każdy fan strategii.

Dużo lepiej jest już w czasie samej gry. Głosy podłożono tak jak w wersji oryginalnej, czyli dowódca (tj. bohater) mówi po polsku z akcentem którejś z nacji (niemiecki, rosyjski, angielski), natomiast podwładni już po swojemu. Z początku może to irytować, ale jak już pisałem - tak jest też w wersji oryginalnej. Teksty w samej grze zostały przetłumaczone poprawnie, błędów raczej nie uświadczy.

CODENAME: PANZERS ...

Instrrrrukcja mać!

Mac Abra

Bez zbędnych wstępów - weźcie sobie instrukcję gry i poczytajcie:

Błędy edytorskie

str. 19 - ręczną minę przeciwpancerną zilustrowano wizerunkiem rosyjskiego granatu obronnego.

str. 29 - opis samobieżnej haubicy zilustrowano wizerunkiem haubicy (ale nie zamontowanej na podwoziu czołgu, zatem nie samobieżnej).

Błędy rzeczowe & stylistyczne

str. 21 - kaliber karabinu maszynowego „32" - co to znaczy? Milimetrów? Toż to byłoby już niezłe działko, a nie karabin. Zapewne chodzi tu o kal. 0.32" - czyli tak naprawdę 7,92 mm. Tylko czemu kaliber niemieckich MG podawany jest w calach? [Tu winny jest autor oryginalnej instrukcji – tak samo jest w wersji angielskiej.]

str. 21 - o uzbrojeniu Panzera II: „broń ta była silniejsza niż działko poprzednika".
Sugeruje to, że Panzer I uzbrojony był w działko. A przecież parę linijek wyżej napisano (słusznie zresztą), że Pz I uzbrojony był w „dwa kaemy kal. 32". Warto też zwrócić uwagę na cudowną dalszą część tej frazy: „broń ta była silniejsza niż działko poprzednika, ALE ZDECYDOWANIE ODSTAWAŁA OD NOWYCH CZOŁGÓW WROGA". Ja myślę, że odstawała. W końcu działko miało długą lufę, to i odstawało. Wiem, co autor miał na myśli (że w porównaniu z uzbrojeniem czołgów alianckich działko 20 mm wypadało blado...), ale to trzeba było wyrazić bardziej po polsku. Swoją drogą, to działko miało parametry (zdolność penetracji) porównywane z kiepskimi francuskimi czołgowymi działkami kal. 37 mm, więc „zdecydowane odstawianie" to też raczej przesada.

str. 22 - uzbrojenie Panzer III: „dodatkowe uzbrojenie stanowiły PODWÓJNE [czyli sprzężone? - Mac Abra] karabiny maszynowe kal. 32, jeden na wieżyczce, drugi z tyłu".
Żaden niemiecki czołg nie miał zamontowanych sprzężonych MG, a już szczególnie z tyłu.
Co więcej na obrazku obok opisu widać jak byk Pz III z kaemem zamontowanym z przodu kadłuba... [Tu znów winny jest autor oryginalnej instrukcji.]

str. 22 - a tu kolejna piękna fraza. Ucieszcie nią swe uszy: „w trakcie wojny Pz IV był produkowany jako kręgosłup niemieckich sił pancernych". Ja przepraszam - albo „był kręgosłupem sił" albo ew. „stanowił kręgosłup sił". Kręgosłupów się nie produkuje!

str. 23 i nie tylko - tłumacz z masochistyczną przyjemnością określa rosyjskie rusznice przeciwpancerne jako „karabiny pancerne" (jaki mają pancerz? Gdzie? Na kolbie?) lub „karabiny przeciwpancerne". W ogóle miałbym prośbę do tłumaczy - nauczcie się odróżniać karabin maszynowy od działka, działko od działa, kaem od cekaemu, ten od wukaemu itd. To naprawdę proste. Bo normalnie cholera bierze. To jakby zamiast „samochód" pisać co jakiś czas „traktor" albo „autobus" - bo też mają silnik i 4 koła, więc jaka różnica...

str. 24 - rewelacje o Panterze: „dzięki funkcji automatycznego ognia błyskawicznego co czwarty strzał oznaczał trafienie bezpośrednie". To jest bełkot i brednia tak okrutna, że nawet nie ma sensu tego komentować. [I znów wina leży po stronie autorów gry – tak samo jest w wersji angielskiej. Kompletnie nie wiem co mieli na myśli!]

str. 28 - „karabin maszynowy 7.92 mm MG". Cieszy fakt, że kaliber już w milimetrach. Ale po co to 'MG'? MG oznaczało po niemiecku tyle co „karabin maszynowy", zatem mamy tu masło maślane: „karabin maszynowy 7.92 karabin maszynowy". Miałoby to sens gdyby dodano do MG symbol tegoż kaemu (34 lub 42 lub 13 itd).

str. 29 - opis sIG 33 II „ale jak wszystkie działa samobieżne (...) nie miał pancerza".
Bzdura. Miał. Nie znam niemieckiego działa samobieżnego całkowicie pozbawionego opancerzenia. Nawet to widać na screenie obok tekstu. Zresztą linijkę dalej czytamy - co? „Pancerz był zbyt cienki". Zatem - był ten pancerz, czy nie?

str. 32 - „pierwsza wersja Kubelwagena nosiła liczne wady". W bagażniku czy na masce je nosiła? Cóż za polszczyzna...

str. 34 - opis Ju-87b Stuka. Trzymajcie się mocno! „Szybko stał się sławny dzięki swoim „Trąbom Jerychońskim" - niecodziennemu śmigłu na lewym kole podwozia". Pomijając już fakt, że „trąby jerychońskie" pisze się z małej litery, to owe śmigło zaiste jest niecodzienne, bo wygląda zupełnie jak syrena (uruchamiana pędem powietrza). Ba - TO JEST syrena... Do tego montowana nie na kole (śmigło na kole?! Litości! Myślcie ludzie, co piszecie!!!), a na goleni podwozia! Ale to nie wszystko. Posłuchajcie dalszej części tego opisu. „Sam jego dźwięk [znaczy śmigła na kole - Mac Abra] nierzadko wywoływał panikę na ziemi, kiedy rozlegało się JEJ wycie". Znaczy - Ziemia wyła, co wywoływało panikę na jej powierzchni? Niewątpliwie, sam też bym spanikował,

No i co ja mam na koniec napisać? Cenega - po raz już sam nie wiem który - nie popisała się przy lokalizacji, bo szum medialny wokół gry można było obrócić na własną korzyść. Tyle, że tej szansy Cenega nie wykorzystała. Swoją drogą, dziwię się, jak to możliwe, że polonizacje np. CD Projektu niemal zawsze stoją na wysokim poziomie, podczas gdy Cenegi na bardzo niskim? **[CDA]**

gdyby grunt pode mną zawył. A póki co mam chęć wyć, jak czytam takie teksty.

Szczerze mówiąc, rewelacji o sprzęcie alianckim wolałem nie sprawdzać, w trosce o stan swoich nerwów i zwieraczy. Już po niemieckiej części instrukcji rzęziłem ze śmiechu i złości na przemian. Ale nawet pobieżna lektura pozwoliła odkryć mi takie kwiatki jak „odprasowywanie silników" (chodziło o podrasowanie!) czy nierozróżnianie przez tłumacza pojęć „rykoszet" i „odprysk" + masę buraczków merytorycznych (T-34/85 wieżę odziedziczył po KW-85?! [sam KW pisany jest stale i wciąż jako KV]). Sprostować tylko NALEŻY brednię, jakoby w czasie kampanii wrześniowej zginęło aż 114 pilotów Pz-11c. Tu znów nawalili twórcy instrukcji, nie tłumacz. Co nie zmienia faktu, że jak na instrukcję gry strategicznej, za wiele tu uproszczeń, przekłamań itd. Nieważne, kto zawinił – ważny jest efekt końcowy.

Moja dobra rada: panowie z Cenegi - korektę tekstu choćby u pierwszego z brzegu fana gier strategicznych można mieć pewnie całkiem za darmo (ew. za jedną kopię gry?). Założę się, że wyłapałby on bez problemu większość tego typu baboli wręcz z marszu, tak jak ja.

Reasumując: polska instrukcja CP jako źródło wiedzy – porażka (choć nie obwiniałbym wyłącznie Cenegi czy tłumacza – Węgrzy też się nie popisali). Ale jako poradnik dla gracza (znaczenie ikon itd.) – w porządku. Jak ktoś w jakiejkolwiek dyskusji będzie powoływał się na dane techniczne z tej instrukcji – lojalnie uprzedzam, że przymocuję mu śmigło Stukasa – i to wcale nie do goleni. A potem złamię mu wyprodukowany kręgosłup jednym uderzeniem pancernego karabinu i żadne prasowanie delikwentowi nie pomoże. Rzekłem!

4

WERDYKT

- + niezgorsi lektorzy
- − olbrzymia liczba błędów w instrukcji
- − fatalne zabezpieczenie

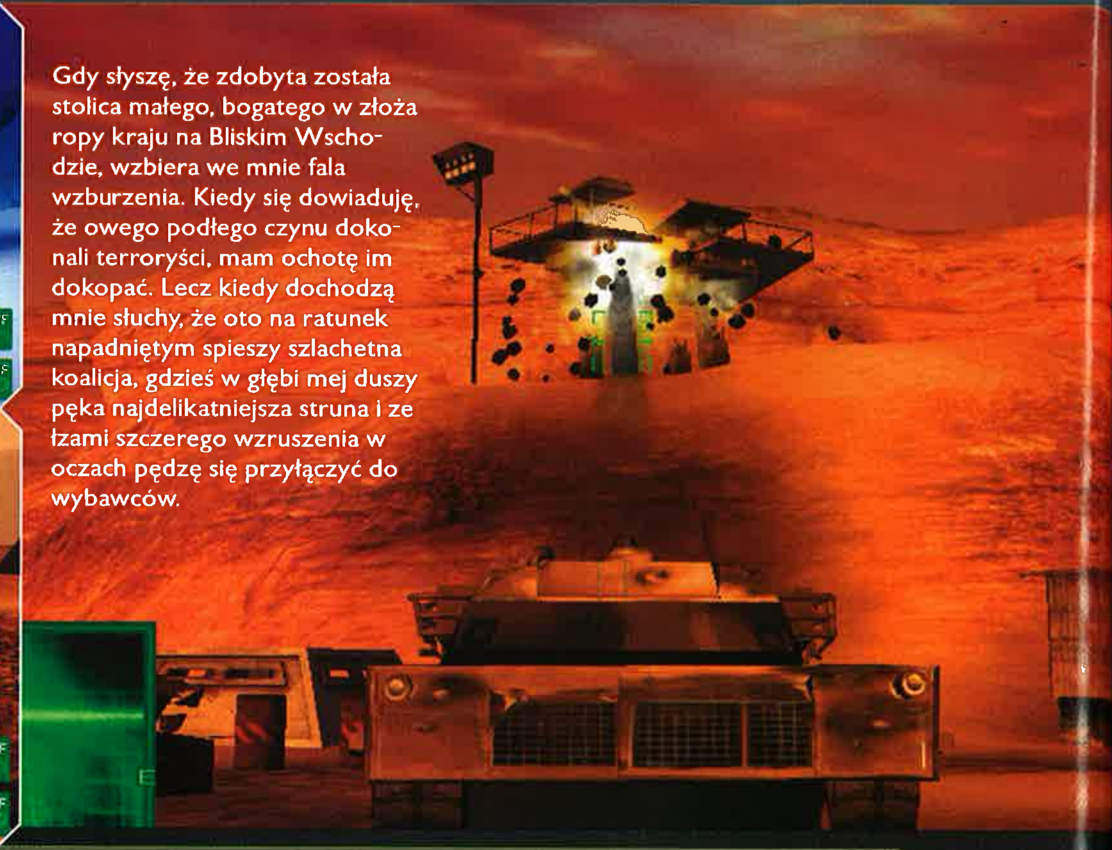
ZAP... PRZED TELEWIZOR

- PRODUCENT: GROOVE GAMES
- DYSTRYBUTOR: BRAIN GAMES
- WWW.GROOVEGAMES.COM

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: P III 500 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

Jeśli pragniecie niezapomnianych wrażeń - chyba wszystkie inne gry są lepsze.

PEPIN KROOTKI | PUSTYNNY GRZMOT? PUSTYNNY GNIOT!



Gdy słyszę, że zdobyta została stolica małego, bogatego w złoża ropy kraju na Bliskim Wschodzie, wzbiera we mnie fala wzburzenia. Kiedy się dowiaduję, że owego podłego czynu dokonali terroryści, mam ochotę im dokopać. Lecz kiedy dochodzą mnie słuchy, że oto na ratunek napadniętym spieszy szlachetna koalicja, gdzieś w głębi mej duszy pęka najdelikatniejsza struna i ze łzami szczerego wzruszenia w oczach pędzę się przyłączyć do wybawców.

DESERT THUNDER

Terroryści nie zamierzają tanio sprzedać skóry i niespodziewanie stawiają zacięty opór już na granicach. Siódma Dywizja Kawalerii Ciężko Opancerzonej (sic!) ponosi dotkliwe straty. Pustynia usiana jest wrakami stalowych kolosów, będących mogiłami nieodżałowanych bohaterów. Koalicja prowadzi ofensywę w dwóch kierunkach. Na froncie północnym walczy cała armia, natomiast na południu do ataku rzucono jeden czołg. Rzecz jasna, nie jest to zwyczajna maszyna, lecz super, hiper, megatajny, ultranowoczesny wóz bojowy. Długo by wymieniać wszystkie jego pozytywne przymioty - wystarczy wspomnieć, że jest produkcji amerykańskiej (na co wskazuje jego nazwa: M1A6). To już wystarcza, by terroryści zaczęli spisywać testamenty. Wystarcza? Jasne, że nie! Przecież do poprowadzenia tej piekielnej machiny bojowej potrzeba jeszcze bohatera - wojownika o najwyższych umiejętnościach i niebosiężnej odwadze, słowem - nadczłowieka. Zgłosiłem się natychmiast.

Jeśli macie ochotę pojeździć czołgiem - nie macie tu czego szukać.

Siedzę w czołgu i oglądam

Zostałem niezwłocznie wysłany z wycieczką do opanowanego przez zbójów miasta stołecznego tak, bym mógł zaznać uroków miejscowej gościnności. Zanim tam dojechałem, zasmakowałem jej na lotnisku, w górach i na pustyni... Wszędzie witano mnie tym samym tradycyjnym pozdrowieniem w formie piguły z granatnika i serii z kałasza. Na szczęście mój pojazd dzielnie znosił serdeczność autochtonów, gdyż fabryka wyposażyła go w „Pancerz 100%" (w standardzie!). Ruszyłem powoli, ostrożnie lawirując pomiędzy stalowymi zasiekami i betonowymi zaporami oraz starając się przy tym nie przegapić nic z widoków. Zgubić się niepodobna, gdyż do kolejnych punktów kontrolnych prowadzą mnie widoczne z daleka kolorowe strzałki. Otaczający mnie świat został naszkicowany dość grubą kreską. **Polygonów użytych do wygenerowania jednego li tylko pojazdu w TOCA Race Driverze 2, tutaj wystarczyłoby do stworzenia całego poziomu.** Krajobraz usiany jest powtarzającymi się elementami w postaci zasieków, palm, głazów, bunkrów i wież strażniczych. Im dalej w las, tym elementy otoczenia wydają się bardziej tandetne. Dobrnąwszy do misji na lotnisku, miałem już definitywnie dość. Najpierw musiałem nadłożyć kilometr drogi, gdyż mój sześćdziesięciotonowy kolos nie był w stanie staranować niskiego muru. Kiedy już wjechałem na pas startowy, znalazłem się w rojowisku brył geometrycznych, które wyrozumiały recenzent mógłby wziąć za aeroplany. Wszystko to nurza się w sosie z gęstej mgły, przywodzącej na myśl czasy pierwszych akceleratorów 3Dfx Voodoo. Podejrzewam, że do wygenerowania wszelkich występujących tu efektów świetlnych, eksplozji, dymów i bajerów cząsteczkowych wystarczyłyby biblioteki DirectX w wersji 5.0. Widać, **graficy napracowali się równie mocno, co autorzy fabuły.** Nic to jednak przy popisach dźwiękowców. Podczas wsłuchiwania się w odgłosy kanonady po raz pierwszy w życiu byłem uradowany, że mam takie słabiutkie głośniki! Na całe szczęście kakofoniczne dźwięki - nie wiadomo, czemu nazwane „muzyką", można wyłączyć jednym zbawiennym kliknięciem gryzonia.

Siedzę w czołgu i strzelam

Ja tu sobie tworzę opisy przyrody, a tymczasem nowiuteńki „Pancerz 100%" stopniał niezauważenie do „Pancerza 27%". Cóż począć, trzeba sięgnąć po broń, by odpędzić zgraję amatorów z natarczywością komara atakującą mój śliczny lśniący wehikuł. No tak... wehikuł przestał być śliczny i teraz przypomina raczej osmoloną dymem kupę pogiętego żelastwa. Nic to jednak! Jak na porządną arcade'ową rzezaninę przystało, po drodze znajdziemy mnóstwo „paler lupów", czyli po naszemu znajdziek. Dzięki tym ślicznym kolorowym bonusikom nie tylko podreperujemy pancerz, lecz również załadujemy do pukawek „coś mocniejszego". Standardowa amunicja

2

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ	2
VIDEO	2
AUDIO	1

+ nie trzeba ciągle wrzucać nowych monet
+ można zapisać stan gry

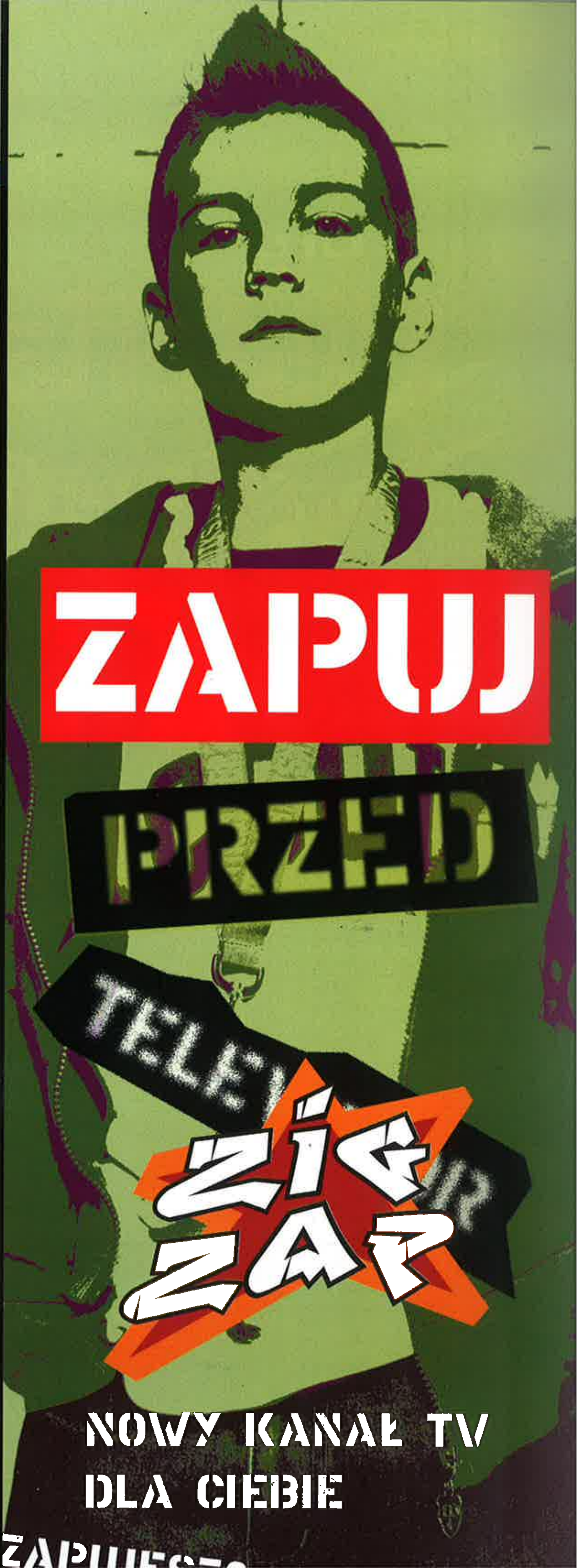
- oprawa
- sterowanie
- nudna
- buraczy się sporadycznie
- model uszkodzeń nie istnieje

bowiem sprawdza się raczej miernie i do rozwalenia typowego wrażego czołgu wymaga oddania aż dwóch strzałów. U góry wieży zamontowano karabin maszynowy, a raczej rachityczną sikawkę, która nawet z wymiataniem piechoty radzi sobie problematycznie. Tę ostatnią lepiej już rozsmarowywać po podwoziu po brawurowej szarży. Wszystko to dziwi, bo mamy przecież podobno do czynienia z prawdziwą wunderwaffe koalicji. Lecz - wbrew pozorom - to nie liczne odziały npla najbardziej uprzykrzają nam drogę do stolicy, lecz prozaiczne miny. Na przekór wszystkim zasadom sztuki wojennej są one kładzione tak, by były widoczne już z daleka i aby istniała możliwość lawirowania pomiędzy nimi. To jedyny sposób - dość nietypowy, przyznacie - pokonywania pól minowych, których nie można ani ominąć, ani zneutralizować. Okazuje się bowiem, że te same **miny, które radośnie rozrywają się na strzępy pod naszymi gąsienicami, są absolutnie niewrażliwe na ostrzał z działa głównego.** Możemy do nich prażyć całymi godzinami, zaliczając kolejne bezpośrednie trafienia, a one ani drgną. Aż strach pomyśleć, co by było, gdyby wróg wpadł na pomysł opancerzania minami swoich czołgów!

Siedzę w czołgu i narzekam

Problem w tym, że siedzę bardzo niewygodnie, o co obwiniać należy przede wszystkim idealnie sztywne podwozie (zawieszenie jest zestrojone bardziej twardo niż w bolidach wyścigowych). Szwankuje również przyczepność i gdy zaparkujemy czołg w poprzek stoku pagórka, zaczniemy się wkrótce ześlizgiwać wprost do najeżonej minami dolinki... Zupełnie tak, jakbyśmy prowadzili nie gąsienicowy pojazd, lecz poduszkowiec. Sterowanie na pierwszy rzut oka jest w porządku. Razi jedynie zbyt mała czułość myszki, której nie można wyregulować. Trzeba więc celować, manewrując całym podwoziem, na co i tak bylibyśmy skazani, gdyż wieża obraca się jedynie o 180 stopni.

Desert Thunder jest strzelaniną dość specyficznego pokroju, o wyraźnie automatowo-dworcowo-knajpianej proweniencji. Bezsprzecznym plusem takiej zabawy na własnym komputerze jest fakt, że eskapadę można kontynuować bez konieczności wrzucania nowych monet. Ba! W miejsce nerwowego oczekiwania, aż skończą się wszystkie „życia", sprawiono nam nawet luksus zapisania stanu gry! Nic dziwnego, że wynik punktowy - podstawa każdej automatowej rąbanki i powód do dumy, gdy uda się pobić rekord - jest tutaj wielkim nieobecnym. Podobnie jak nieobecna jest dobra zabawa. Na szczęście mordęga trwa tylko przez osiem misji. **|CDA|**



[cz. 5 i ostatnia]

Gry made in Poland
Historia gier komputerowych

Bartłomiej „Klus" Kluska

Lata osiemdziesiąte to czasy, gdy mało który posiadacz komputera osobistego poprzestawał na masowej eksterminacji kosmitów i podbijaniu obcych krain. Świeżo kupiony (bądź zobaczony w osiedlowym lub szkolnym klubie) sprzęt krył w sobie wiele wartych odkrycia tajemnic, w tym również możliwość tworzenia własnych programów, dlatego prawie wszyscy sięgali po Basic dla początkujących i zaczynali naukę programowania.

OCZYWIŚCIE najczęściej efektem takiej przygody było np. komputerowe kółko i krzyżyk, nadające się w sam raz do tego, by wywrzeć wrażenie na kolegach z klasy, niemniej wielu ludzi marzyło o czymś więcej – o napisaniu gry z prawdziwego zdarzenia.

PUSZKA PANDORY

Pierwszym mieszkańcem Polski, któremu udała się ta trudna sztuka, był **Marcin Borkowski**. W roku 1986 zaprojektował i zaprogramował grę tekstową na ZX Spectrum zatytułowaną **Puszka Pandory**. Pod względem technicznym nie zaskakiwała ona niczym szczególnym – ot, gracz czytał wyświetlony na ekranie opis sytuacji, wydawał przy pomocy klawiatury komendy typu „weź młotek" czy „idź na północ", po czym czytał kolejny opis tego, co aktualnie działo się z bohaterem, co bohater widział etc., zaś jedyną innowacją była graficzna ilustracja ukształtowania terenu, czyli przesuwający się wraz ze zmianą położenia bohatera pasek z górami, lasami, wydmami itp. Fabuła również nie należała do przesadnie interesujących – tajemnicza wyspa (uczciwie trzeba przyznać, że dosyć spora), nieustraszony agent i śmiertelnie groźny system rakietowy do rozbrojenia, czyli można powiedzieć, że nic specjalnego.

A jeśli wziąć pod uwagę fakt, że w tym samym czasie dostępne już były na polskim rynku piekielnie rozbudowane fabularnie i śliczne graficznie tekstówki, takie jak Hobbit czy The Secret Diary of Adrian Mole, trudno byłoby wróżyć Puszce Pandory jakikolwiek sukces. Dzieło Marcina Borkowskiego miało jednak dwa szalenie istotne atuty. Po pierwsze, było produkcją polską, więc po polsku, a trzeba pamiętać, iż wtedy mało który gracz mógł pochwalić się znajomością języka angielskiego na poziomie pozwalającym cieszyć się np. wspomnianym wyżej Hobbitem (wszak w szkołach uczono tylko rosyjskiego). Po drugie, od 1988 roku Marcin Borkowski był redaktorem Bajtka. A tenże Bajtek (w numerze 4/89) poświęcił Puszce Pandory całe dwie strony, zamieszczając recenzję, rysowaną mapę wyspy oraz garść porad. (Czy było to do końca zagrania zgodne z etyką dziennikarską, to już zupełnie inna historia.) Tak czy inaczej był to pierwszy opis polskiej gry komputerowej, jaki pojawił się w prasie, i w ten oto sposób niepozorna tekstówka przeszła do historii (tak samo jak jej autor, późniejszy długoletni redaktor naczelny magazynu Top Secret).

Puszka Pandory

MÓZGPROCESOR

Tekstówki były stosunkowo łatwe do zakodowania (na pewno łatwiejsze niż np. zawierające skomplikowane procedury graficzne kosmiczne strzelanki), a przy tym lubiane przez graczy, dlatego wielu twórców gier zaczynało właśnie od tego gatun-

Lew Leon

Mózgprocesor

ku. Taki rodowód mają też autorzy Mózgprocesora (Piotr Kucharski, Krzysztof Piwowarski i Wiesław Florek). Ich debiutanckim dziełem był **Smok Wawelski** (1987) na ZX Spectrum, do którego „scenariusz powstał w ciągu godziny, a cała gra była gotowa po sześciu tygodniach" (cytat z wywiadu opublikowanego w drugim numerze Top Secret). Popularność tej w pośpiechu i dla zabawy zrobionej tekstówki (oficjalnie wydanej na kasecie przez Redakcję Programów Komputerowych związaną z miesięcznikiem Komputer, poza tym naturalnie wszyscy chętni mogli ją dostać na giełdzie) skłoniła młodych twórców do podjęcia próby zaprogramowania gry, która nie odstawałaby w żaden sposób od produkcji zachodnich.

Panowie założyli firmę o profesjonalnie brzmiącej nazwie **Computer Adventure Studio** i w 1989 roku opublikowali wspomniany Mózgprocesor (na początku na ZX Spectrum, później pojawiła się konwersja na Atari XL/XE). Już kupując legalną kasetę gracz widział, że tym razem ma do czynienia z poważnym przedsięwzięciem – do taśmy dołączano estetycznie opracowaną, obszerną instrukcję obsługi. Po załadowaniu programu było jeszcze lepiej: tekstowym opisom sytuacji towarzyszyły duże, robiące wrażenie ilustracje, zegar (na wykonanie misji bohater miał tylko cztery godziny czasu rzeczywistego), kompas i licznik Geigera-Müllera.

AD. 2044

Choć akcja znów toczyła się na tajemniczej wyspie, a bohaterem znów był specjalny agent, tym razem nie ratował świata od zagłady, lecz życie genialnego profesora, twórcy rewolucyjnego komputera biologicznego, tytułowego Mózgprocesora, co autorzy zgrabnie opowiedzieli w dołączonej do programu legendzie. Jeśli dodamy do tego, że mapa lokacji była bardzo obszerna, zaś słownik możliwych do wydania komend rozbudowany, stanie się jasne, iż panowie z Computer Adventure Studio dopięli swego – zaprojektowali, napisali i wydali grę na zachodnim poziomie. Niestety, do zachodniego poziomu nie dostosowali się gracze, masowo kopiując Mózgprocesora - na giełdach. Nic więc dziwnego, że firma CAS po cichu zniknęła z rynku, nie wydając nic więcej...

ROBBO

Niepowodzenie tej pierwszej próby nie zniechęciło innych. Jeszcze w 1989 roku, będący wtedy w klasie maturalnej Janusz Pelc napisał grę **Robbo** na Atari XL/XE i wydał ją w założonej wraz ze znajomymi firmie o szumnej nazwie Laboratorium Komputerowe Avalon (z czasem pojawiły się konwersje na wszystkie inne popularne w Polsce platformy, łącznie z IBM PC). Robbo był twórczym rozwinięciem idei Boulder Dasha – grą logiczną z elementami zręcznościowymi, w której gracz, prowadząc tytułowego robocika po starannie i pomysłowo zaprojektowanych planszach, musiał zbierać rozmaite śrubki, otwierać drzwi kluczami, przesuwać skrzynki, unikać kontaktu ze śmiertelnie groźnymi potworami, by wreszcie szczęśliwie dotrzeć do wyjścia. W zabawie niezbędny był refleks, lecz często jeden zbyt szybki, niedostatecznie przemyślany ruch mógł spowodować porażkę. Ci, którym nie wystarczały etapy przygotowane przez autora, wkrótce otrzymali (również wzorujący się na Boulder Dashu) program Robbo Konstruktor i od tej pory każdy mógł stworzyć własne zagadki, nagrać je na taśmę bądź dyskietkę, a następnie męczyć nimi znajomych.

Robbo

Warto przy tym zauważyć, że w tamtych czasach polskie prawo w żaden sposób nie chroniło programów komputerowych. Ich kopiowanie i dalsze odsprzedawanie np. na giełdzie było... całkowicie legalne, toteż autorzy mogli graczy co najwyżej prosić i przekonywać, że jednak warto zapłacić drożej i uczciwie kupić grę. W takich warunkach polskie firmy działały do... lutego 1994 roku, gdy pojawiła się wreszcie ustawa o ochronie praw autorskich (patrz: Bajtek 4/94). Jednak ambitni twórcy z LK Avalon nie tylko przetrwali na rynku ten trudny okres, ale zdołali również znacznie rozwinąć działalność. Kolejne podpisane przez tę firmę produkcje dla małego Atari zaskakiwały profesjonalizmem wykonania i dobrymi pomysłami. Taka była **Misja** (nowe dzieło Janusza Pelca, 1990) – rozbudowana labiryntówka z ciekawą fabułą i ładną grafiką; taki był również Fred (Mirosław Liminowicz, 1990) – wciągająca platformówka utrzymana w „jaskiniowych" klimatach. (Rok później na Zachodzie pojawiły się i odniosły sukces oparte na tej samej idei Chuck Rock oraz Prehistorik.) Popularność zyskała również skomplikowana gra logiczna Lasermania (Mirosław Liminowicz, 1990). Marka LK Avalon na dobre zadomowiła się na polskim rynku.

NAJLEPSI NA ŚWIECIE?

Mniej więcej w tym samym czasie posiadacze komputerów ośmiobitowych mogli poznać kolejnego ambitnego debiutanta – firmę **Mirage** (choć ich pierwszym programem było zaledwie przeniesienie na Atari zwyczajnej gry w statki, do której w zupełności wystarczała kartka papieru). W ciągu kilku lat Mirage, LK Avalon i kilku pomniejszych producentów dosłownie zalało sklepy grami na małe Atari i Commodore 64. Przyznać trzeba uczciwie, że wiele z tych dziełek nie powinno w ogóle wyjść poza dyski autorów (szczególnie nudne, tworzone wręcz masowo i w wyraźnym pośpiechu labiryntówki, próbujące odcinać kupony od popularności Misji). Niemniej w gąszczu tytułów znaleźć można było prawdziwe perełki. Warto wymienić tutaj m.in. **Władcę** – udaną strategię, podobną do kultowego Defender of the Crown; przygodówki Rolanda Pantoły – **A.D. 2044**, **Klątwę** oraz **Władców Ciemności**; **Kupca** – rozbudowaną grę handlową utrzymaną w klimatach fantasy i wykorzystującą do nawigacji po opcjach programu okna prawie takie jak w MS Windows. ;) Także **Super Fortunę** – komputerową wersję piekielnie popularnego wtedy teleturnieju Koła Fortuny; Miecze Valdgira – grę zręcznościowo-przygodową z imponującą dobrą grafiką; **Operation Blood** – nieoficjalną konwersję Operation Wolf na małe Atari, które było bodaj jedynym komputerem pozbawionym wersji oryginalnej, etc., etc.

Fred

Przykłady dobrych polskich gier na ośmiobitowce można by wymieniać jeszcze długo. Wszystkie pod względem technicznym do maksimum wykorzystywały możliwości sprzętu, na którym pracowały. (Warto pamiętać, że w tamtych czasach komputery stanowiły konstrukcję raczej zamkniętą i żaden autor nie mógł zaproponować graczowi kupna szybszego procesora czy wymiany karty graficznej na nowszą, tak jak dzieje się to teraz – trzeba było po prostu lepiej programować). A także zaskakiwały świeżością pomysłów fabularnych. Bez wątpienia polscy twórcy robili wtedy gry na poziomie światowym, które z powodzeniem mogłyby zachwycić graczy na Zachodzie. Mogłyby... **gdyby gracze na Zachodzie korzystali jeszcze z ośmiobitowców.**

SWOJSKIE KLIMATY

Tymczasem na Zachodzie dominowały już inne komputery (Amiga, PC), a za produkcję gier wzięły się duże, profesjonalne zespoły, wspierane grubszą gotówką. Nieduże grupki zapaleńców pozbawione odpowiednich narzędzi, sprzętu i pieniędzy nie miały szans w rywalizacji z nimi. Wynik takiej konfrontacji był oczywisty, dlatego przegrała np. gra **Rooster** na Amigę (TSA 1994) – chodzona strzelanka z widokiem z góry, zbliżona pod względem koncepcji do cyklu Alien Breed i... od tego cyklu po prostu słabsza.

Nie mogąc w walce o uwagę gracza skutecznie konkurować pod względem technologicznym, polscy twórcy musieli spróbować na innym froncie. Autorzy – bardzo słusznie – postawili na swojskość. I tak bardzo dużą popularność wśród posiadaczy Amig zyskało chodzone „ciągle w prawo" mordobicie zatytułowane **Franko** (Mirage Software 1994; bodaj najsłynniejszy przedstawiciel tego gatunku to seria Double Dragon). Gracze polubili Franko nie z powodu rewelacyjnej grafiki, rozbudowanego systemu

Franko

Op. Blood

ciosów czy atrakcyjnych, świetnie animowanych przeciwników (akurat te elementy w omawianej grze nie występowały), lecz dlatego, że można było wędrować i walczyć na polskich blokowiskach i w polskich parkach, słuchając okrzyków (w wersji nieocenzurowanej bardzo wulgarnych) po polsku. Franko został wybrany przez redakcję Top Secret najlepszą krajową grą 1994 roku. Co swoją drogą wymownie świadczyło o poziomie polskich gier...

Sukces odniosła również produkcja firmy Seven Stars pt. **Kajko i Kokosz** (1994). Była to przygodówka, w której, jak łatwo zgadnąć, główne role grali nieustraszeni woje Mirmiła, postacie z kultowych komiksów Janusza Christy. I znów – wykonanie szwankowało, a oprawa nie zachwycała, lecz gracze grali zawzięcie, bo jak tu nie grać, skoro na ekranie zobaczyć można dobrze znanych Hegemona, Lubawę i Ofermę?

Na tej samej zasadzie w świadomości graczy zaistniał **Liga Polska Manager** (PC, Marksoft 1994) – program stosunkowo prosty, pozbawiony skomplikowanych opcji i spektakularnych efektów graficznych (o dźwięku nawet nie warto wspominać). Grę stworzył prawie w całości jeden człowiek, Rafał Cymerman, miłośnik piłki, który pisał ją w domu, początkowo z myślą o kolegach, „pożyczając" wiele pomysłów z The Manager. Mimo że sympatycy piłkarskich managerów mieli wtedy do dyspozycji tytuły o niebo lepsze (np. Premier Manager 3), gra sprzedawała się nieźle, bo zamiast ciągle prowadzić Manchester czy Liverpool, w końcu można było wcielić się w postać trenera Wisły bądź Legii. (Z kronikarskiego obowiązku należy dodać, że Marksoft z uporem godnym lepszej sprawy wydawał kolejne wersje Ligi Polskiej pod Windows, stworzone już przez innych ludzi, lecz były one tak słabe, że nawet obecność Wisły i Legii nie mogły przyciągnąć uwagi graczy.)

Swego rodzaju szczytem „swojskich klimatów" w polskich grach komputerowych był niewątpliwie **Sołtys** (PC, LK Avalon 1995) – humorystyczna (humor dosyć niskich lotów) przygodówka dziejąca się w... Wąchocku. Lecz gdy Sołtys wchodził na sklepowe półki, miał już konkurenta w postaci gry, która z powodzeniem mogłaby być sprzedawana także na Zachodzie.

Tajemnica Statuetki

Kajko i Kokosz

METROPOLIS

Przełomem w branży było pojawienie się osoby **Adriana Chmielarza** i jego firmy. Już debiutancka produkcja Metropolis – **Tajemnica Statuetki** (1993) – kazała podejrzewać, że o tych ludziach jeszcze będzie głośno. Technicznie gra nie zachwycała – ot, nieruchome fotografie, po których należało klikać w poszukiwaniu przedmiotów, symboliczny zaledwie dźwięk i przyciski służące do wydawania komend – niemniej siła Tajemnicy... tkwiła w znakomitym scenariuszu (świetna, dobrze skonstruowana i napisana, trzymająca do końca w napięciu fabuła rodem z najlepszych kryminałów) oraz w starannym wykonaniu. *„Od początku wiedziałem jedno: jeśli mam już coś zrobić, to z rozmachem. Zdjęcia strzelaliśmy przez dwa tygodnie w Saint Tropez, a w prasie szły wyłącznie reklamy na całą kolumnę. Celem propagandowym było rozsławienie nowo założonej firmy"* – opowiadał Adrian Chmielarz redaktorowi Secret Service. Poskutkowało. Gra sprzedała się świetnie, a wszyscy czekali na kolejne dzieło Metropolis.

Clash

Sołtys

Dziełem tym był Teenagent. Zapowiadany hasłem *„Twórcy Tajemnicy Statuetki milczeli przez ponad rok. Przekonaj się dlaczego"*, spotkał się z wyjątkowo ciepłym przyjęciem krytyków oraz graczy (zdobył m.in. przyznawany przez redakcję Top Secret tytuł gry roku 1995 oraz zwyciężył w plebiscycie czytelników tego czasopisma). Wszystkich urzekło wykonanie na światowym poziomie (może nie była to światowa czołówka, ale gra przynajmniej nie odstawała od obowiązujących wtedy standardów). *„Marek Hopper [główny bohater – przyp. BK] to tak naprawdę mój młodszy brat. Nakręciliśmy kamerą sekwencje chodzenia. Później (...) przerzuciliśmy materiał video na komputer i zastosowaliśmy technikę rotoskopingu. Marek rzeczywiście potrafi wykonać wiele czynności, np. samo wsadzanie przedmiotów do kieszeni jest robione na kilka sposobów"* – chwalił się Adrian Chmielarz i trzeba przyznać, że nikt wcześniej w Polsce nie podchodził do sprawy równie profesjonalnie. Także fabuła Teenagenta wyróżniała się na plus – zabawna i dopracowana w najmniejszym szczególe. Gracze mogli wreszcie uwierzyć, że polskie gry wcale nie muszą wyglądać gorzej niż zachodnie, zaś dla programistów było to wyzwanie, z którym postanowili się zmierzyć.

BEZ KOMPLEKSÓW

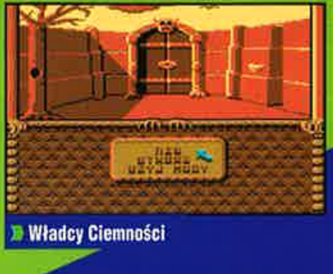
I tak gdy amigowy światek opanowała obsesja stworzenia Dooma lub chociaż Wolfensteina 3D na ten komputer (wśród pecetowców utarł się pogląd, że jest to absolutnie niewykonalne), wśród wielu mniej (Death Mask) i bardziej (Gloom, Alien Breed 3D) udanych prób realizacji tego zadania, dobrze widoczne były propozycje rodzime – **Za żelazną bramą**, **Project Battlefield** czy wreszcie **Cytadela** (wszystkie 1995) – szczególnie ostatni z wymienionych tytułów zachwycał technicznym zaawansowaniem i nowatorskimi rozwiązaniami.

Również pecetowi programiści i projektanci starali się nie odstawać od zachodnich konkurentów. W 1996 roku wszystkich zaskoczyło LK Avalon, produkując i wydając wysokobudżetowy remake dawnego przeboju z Atari pt. **A.D. 2044** – luźno oparta na filmowej Seksmisji przygodówka była w całości renderowana i dostępna wyłącznie w wersji CD (na dwóch płytach!). W tym samym czasie zadebiutował **Leryx-Longsoft**, a ich pierwszym dziełem był **Lew Leon** – kolorowa platformówka dla młodszych graczy oraz **Clash** - polska odpowiedź na cykl HoMM. Wreszcie - dzieckiem polskich programistów, grafików i muzyków z grupy Chaos Works (niektórzy z nich zaczynali w LK Avalon) był wydany na Zachodzie przez Electronic Arts **Fire Fight** (1996) – rozbudowana strzelanina z elementami taktycznymi. Gra zebrała zresztą całkiem ciepłe recenzje.

Na całym świecie powstawały wciąż nowe i wciąż lepsze gry, lecz Polacy nie musieli stać już z boku. Teraz także i oni, bez kompleksów, ale również bez taryfy ulgowej, mogli wziąć udział w tym wyścigu... Wyścigu, który nie ma mety. My jednak dobiegliśmy właśnie do mety naszego cyklu o historii gier. Mam nadzieję, że nie żałowaliście czasu poświęconego na jego lekturę... **[CDA]**

Teenagent

Cytadela


Władcy Ciemności

KONKURS

SHADE
Gniew Aniołów

Shade: Gniew Aniołów to mroczny, trójwymiarowy horror, opracowany z wykorzystaniem najnowszych technologii w dziedzinie grafiki trójwymiarowej. Bogatą, intrygującą fabułę uzupełniają nagłe zwroty akcji, niesamowite potwory i niezwykle dopracowany świat. Przygotuj się na naprawdę mrożącą krew w żyłach przygodę i weź udział w konkursie organizowanym przez CD Action, Cenega Poland i Apollo Multimedia.

Więcej informacji: www.shade.cenega.net

Do wygrania:

- 20 sztuk gry Shade: Gniew Aniołów
- 20 koszulek Shade: Gniew Aniołów
- 5 głośników multimedialnych firmy Apollo Multimedia

Odpowiedz na pytanie konkursowe:

Jaką inną postać może przybrać główny bohater gry Shade: Gniew Aniołów?

A. Anioła
B. Demona
C. Nimfy

Prawidłową odpowiedź prześlij sms-em pod numer **7164**!

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.GA.X, gdzie X oznacza prawidłową odpowiedź (A,B lub C). Koszt wysłania sms-a to 1 zł netto (1,22 zł brutto).

Odpowiedź można także wysłać na kartce pocztowej, pod adres:
Wydawnictwo Bauer, ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław
z dopiskiem „Shade".

Regulamin konkursu dostępny na **www.cdaction.com.pl** i w siedzibie redakcji. Na odpowiedzi czekamy do 2 listopada 2004 roku.

NAGRODY

5 SZTUK

20 SZTUK

20 SZTUK

HUT SĘDZIMIR | SZUKAMY SENSACJI W GRACH?

GRY KONTRA FAKTY

Wakacje się skończyły, a wraz z nimi – na szczęście – sezon ogórkowy w mediach. Wśród głupot wypisywanych przez pismaków szukających czegokolwiek, co nadawałoby się na zapełnienie rozkładówek dzienników, tego lata znalazły się również gry komputerowe. Dokładniej zaś jedna - Codename: Panzers – oskarżana przez rozhisteryzowanych żurnalistów o przekłamywanie historii i promowanie nazizmu.

Uśmiechnięte myszki i... ich nazistowscy przeciwnicy!

Jeden z podkładów muzycznych tego fightera zawiera wersety z Koranu.

Codename: Panzers - produkcja skądinąd wybitna i równie słabo zlokalizowana - zawiera trzy kampanie dla jednego gracza. Zestaw misji otwierających grę to kampania niemiecka - i to właśnie ona stała się przyczyną całego zamieszania. Niemieccy żołnierze, z których to perspektywy śledzimy w tej pierwszej kampanii wydarzenia, otrzymują rozkaz, z którego wynika, że w związku z napaścią wojsk polskich Rzesza zmuszona jest podjąć działania wojenne przeciwko II Rzeczypospolitej.

Prokurator giercuje

To wystarczyło. Zaczęło się od materiału w TVN 24 i artykułu w Dzienniku Szczecińskim. Potem sprawę podchwyciły inne media - informację o grze „zakłamującej historię" podała Polska Agencja Prasowa (PAP), a za nią inni. Znalazł się także oszołom (student!!!), który poinformował o sprawie Ministerstwo Spraw Zagranicznych. Dyplomaci wyrazili oburzenie, historykom napięła się żyłka, a gra trafiła nawet do prokuratury. Podczas śledzenia całej afery w naszej redakcji – dodam, że z niemałym rozbawieniem i zdumieniem pospołu - usłyszeliśmy, że **gra pokazuje Polaków jako tchórzy i pijaków, przekłamuje historię, przedstawia nas jako najeźdźców i agresorów, którzy doprowadzili do wybuchu II wojny światowej**. Z patronatu nad grą wycofał się nawet magazyn historyczny „Mówią Wieki", czym jego redaktorzy udowodnili niestety, że brakuje im najważniejszej cechy historyka, czyli dociekliwości w dokumentowaniu faktów. Tudzież odwagi cywilnej.

Cały dowcip polega tu na tym, że Codename: Panzers nie jest winne wznoszonym przeciwko grze zarzutom. Rzeczywiście, niemiecki bohater otrzymuje informacje o ataku wojsk polskich na Rzeszę, ale jest to zgodne z rozkazami, jakie rzeczywiście żołnierze Wehrmachtu otrzymali przed rozpoczęciem wojny (patrz ramka: Prowokacja!). **W animowanych przerywnikach widać kilku pijaków, ale tylko jeden z nich jest Polakiem i nie ma nic wspólnego z wrześniowymi obrońcami naszego kraju** – sporo piją natomiast generał Rommel, niemieccy żołnierze i radziecki oficer. Obrońcy Warszawy pokazani w animacjach zaciekle i odważnie bronią się przed niemieckim blitzkrigiem. BTW: w trakcie gry faszystowskie wojska atakują również Francję – dlaczego miałyby to robić, skoro wybuch wojny był tylko obroną przed rzekomym atakiem Polski? Mówiąc krótko, **całą sprawę wyssali z palca znudzeni sezonem ogórkowym dziennikarze**, a tylko ktoś o bardzo ograniczonych możliwościach intelektualnych mógłby odnieść wrażenie, że Polacy byli w II wojnie światowej agresorami.

Jak widać, w wakacje nudziło się nie tylko dziennikarzom, bowiem w wyniku całego zamieszania pełną oburzenia notę do władz niemieckich wysłało polskie MSZ, a urzędnik MSWiA sprokurował notkę, która trafiła do Prokuratury Krajowej. Jedyna radość w tym, że nie tylko w naszym kraju gry komputerowe budzą takie emocje.

Minister cheatuje

Znamienne jest to, że Codename: Panzers nie oburzyło nikogo w Niemczech, ani w żadnym innym kraju, w którym gra trafiła do dystrybucji. Co to oznacza? Tyle, że twórcy komputerowej rozrywki muszą zacząć myśleć o kulturowych, historycznych i społecznych uwarunkowaniach krajów, w których ukazują się ich produkcje. Mniej więcej dwa lata temu do sprzedaży w Polsce trafiła gra ***II wojna światowa*** (tytuł oryg. ***Hearts of Iron***) - całkiem porządna strategia wyprodukowana przez firmę Paradox (znaną przede wszystkim z serii Europa Universalis), o której jednak pracownicy MSZ nic zapewne nie wiedzą. Tymczasem w Chinach, gdzie gra trafiła na rynek w tym roku, wzbudziła tak duże kontrowersje, że tamtejsze Ministerstwo Kultury wydało zakaz rozprowadzania jej na terenie kraju. **Chińskich urzędników wzburzył sposób, w jaki podzielono na prowincje mapę świata, na której w Hearts of Iron toczy się wirtualna II wojna światowa.** Na mapie tej Tybet przedstawiony jest jako samodzielna, niezależna od Chin prowincja, a Tajwan znajduje się pod rządami Japonii. I... tak rzeczywiście było, tyle tylko, że fakty te są dziś niezgodne z oficjalną wersją zdarzeń podtrzymywaną przez chińskie władze.

Polski dystrybutor Codename: Panzers, firma Cenega, ugiął się pod głosami bezpodstawnej krytyki i usunął z polskiej wersji gry najbardziej kontrowersyjne fragmenty, aby jeszcze bardziej załagodzić sytuację, do pudełka dodano książeczkę opisującą kulisy wybuchu II wojny światowej. Twórcy Hearts of Iron jednak doszli do wniosku, że nie ugną się pod naciskami – uważali oni, że historyczna wiarygodność jest ważniejsza niż możliwość wypuszczenia gry na duży, choć trawiony plagą piractwa rynek. Jak powiedział Fredrik Lindgren, szef działu sprzedaży firmy Paradox „*Nigdy nie zgodzilibyśmy się na to, by*

Prowokacja!

Radiostacja w Gliwicach w 1939 roku

Podczas poszukiwań pretekstu do wtargnięcia na polskie ziemie Hitler wydał rozkaz przeprowadzenia tajnej akcji, która miała usprawiedliwić tę inwazję. Zaplanowali ją szefowie policji bezpieczeństwa i wywiadu, oficerowie Heydrich i Canaris, którzy nadali jej nazwę Operacji Himmler. Przeprowadzono ją 31 sierpnia 1939 roku. Alfred Naujocks, oficer służby bezpieczeństwa, wraz z małym, złożonym z kryminalistów oddziałem przebranym w polskie mundury wdarł się na teren niemieckiej radiostacji w Gliwicach. Na miejscu Nujocks nadał w eter zachęcający do wojny komunikat o treści *„Polska od Bałtyku odepchnąć się nie da! My w Polsce nie znamy pojęcia pokoju za wszelką cenę. Jest jedna tylko rzecz w życiu ludzi, narodów i państw, która jest bezcenna. Tą rzeczą jest honor!"*. Ludzie Naujocksa zdemolowali pomieszczenia radiostacji, zostawili w niej ciało aresztowanego dzień wcześniej polskiego Ślązaka, po czym zaczęli ucieczkę. Na zewnątrz na prowokatorów czekał oddział SS, który szybko zabił uczestników incydentu. Następnego dnia Hitler wygłosił przemówienie, w którym uznał incydent gliwicki jako główny powód do rozpoczęcia wojny i takie też rozkazy wydał wojskom. Przedstawiając wydarzenia z perspektywy niemieckiego żołnierza w Codename: Panzers twórcy gry **nie dość, że nie przekłamali faktów, to jeszcze zadbali o ich historyczną wiarygodność...**

zmieniać zawarte w grze informacje, które w naszym przekonaniu są zgodne z faktami historycznymi. Wiarygodność naszych tytułów, które z założenia stanowią próbę bardzo wiernego odtworzenia wydarzeń historycznych, jest dla nas najważniejsza i nie zamierzamy jej poświęcać. Oczywiście oznacza to, że jesteśmy narażeni na tego typu sytuacje i obawiam się, że sprzedaż Hearts of Iron II również zostanie zabroniona w Chinach. Możemy jedynie mieć nadzieję, że kontrowersje związane z tym tytułem rozpoczną dyskusję na temat wolności słowa i tego, co w sposób obiektywny jest zgodne z historią".

Koran i myszy-naziści

O ile jednak w przypadku Codename: Panzers i Hearts of Iron twórcy gier świadomie zdecydowali się na umieszczenie w nich elementów budzących kontrowersje, **często zdarza się,**

Władzom Chin nie spodobała się historyczna wiarygodność gry Hearts of Iron...

...ten sam los spotka najprawdopodobniej również Hearts of Iron 2.

że dystrybutor czy producent danego tytułu nawet nie wie, że jego produkt może wywoływać sprzeciw. Taka sytuacja miała miejsce w 2002 roku, kiedy za pośrednictwem firmy Microsoft na rynek arabski trafiła gra *Kakuto Chojin*, średnio udana bijatyka przeznaczona na XBoxa. W jednym z utworów muzycznych wykorzystanych w grze pojawia się mellorecytowany fragment Koranu, świętej księgi islamu. Co ciekawe, już po wytłoczeniu nośników, ale jeszcze przed skierowaniem gry do dystrybucji, specjalna komórka firmy (Geopolitical Strategy Team) zajmująca się kwestiami różnic kulturowych odkryła zarzewie potencjalnego konfliktu. Microsoft jednak zdecydował się skierować grę do sprzedaży, traktując to jako rynkowy eksperyment. Przez kilka tygodni nic się nie działo, kiedy jednak ktoś zwrócił uwagę na feralny utwór muzyczny, wybuchła prawdziwa burza, która niemal doprowadziła do wycofania ze sprzedaży wszystkich produktów Microsoftu w Arabii Saudyjskiej!

Podobne kłopoty w tym samym regionie świata miała firma Nintendo, której sztandarowy produkt, cykl gier o Pokemonach, został zabroniony ze względu na syjonistyczne i judajskie symbole pojawiające się jako niewinny w założeniu graficzny ozdobnik we wszystkich niemal tytułach serii. Jeszcze większym nietaktem „popisali" się graficy firmy Media Vision, którzy w przeznaczonej dla dzieci grze *Sneakers* **ubrali szczury w nazistowskie mundury z charakterystycznymi błyskawicami SS na pagonach (!!!).** Tego typu „wpadki" są oczywiście karygodne i zasługują na słowa krytyki. Spotkali się z nimi również twórców Sneakers, w wyniku czego grę wycofano ze sprzedaży i wkrótce wypuszczono ponownie, już bez faszystowskich insygniów.

Dystrybutorze, uważaj

Podobnych sytuacji czeka nas pewnie jeszcze sporo. Przenikanie się kultur i światopoglądów to jedna z naturalnych konsekwencji procesu globalizacji, której najzwyczajniej w świecie nie da się uniknąć. Ważne jest jednak to, by wszystkie potencjalne konflikty traktować na spokojnie, z trzeźwym umysłem, bez histerii i święrego gniewu. Niech fakty pozostaną faktami, a gry komputerowe grami, dobrze? **|CDA|**

Część z tych gier znajdziesz w katalogu Bonus 2/Małe Gry

SIR TORPEDA | COŚ GRYWALNEGO, COŚ DARMOWEGO I POLSKIEGO!

GRY ZA FREE

To już pół roku razem. Dziś aż dwie polskie produkcje. Przypominam, jeśli znacie coś wartego opisania tutaj, proszę o nadsyłanie propozycji pod adres sir-torpeda@internet2.pl (jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Sieci). Polecam też zajrzeć na forum CDA do tematu poświęconego specjalnie tej stronie: http://www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840.

Key&Key

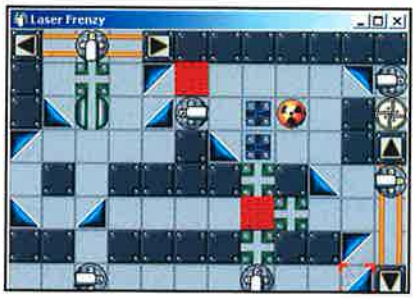
Rok szkolny już w pełni, toteż prezentuję wam coś, co bawiąc, nauczy czegoś przydatnego na lekcjach informatyki. Pytacie „czego"? Szybkiego pisania na klawiaturze.

Zadaniem gracza jest przeprowadzenie sympatycznego potworka z punktu startu do schodów będących przejściem na kolejny poziom. **Do sterowania jednak nie używa się tu kursorów, a klawiszy alfanumerycznych.** Cała plansza podzielona jest na małe kwadraciki z przyporządkowanymi do nich znakami, których zakres można wcześniej ustalić. Bohater porusza się jedynie o jedno pole w pionie lub poziomie – wystarczy wprowadzić z klawiatury znak umieszczony w miejscu docelowym. Poziomy, których jest nieco ponad 20, są zaprojektowane dość ciekawie, czasem więc trzeba pomyśleć nad najbardziej optymalną trasą przejścia – koniecznością jest zwracanie uwagi na upływający ciągle czas, zależny zresztą od wybranego poziomu trudności.

Aplikacja ta jest niezwykle prosta graficznie – co, jak już się niejednokrotnie zdążyliście pewnie przekonać, nie jest szczególną wadą. **Dołączoną muzykę określić można jednak tylko jednym zwrotem „makabra" – jeszcze nie udało mi się spotkać tak źle dobranego podkładu muzycznego.** Całe szczęście opcje pozwalają na wyłączenie dźwięków. Brakuje tutaj także jakichś statystyk – ilość błędów oraz szybkość wpisywania znaków to podstawowe informacje, jakich oczekuje się po takim programie.

http://cdaction.pl/?x=31 – stąd pobierzecie Key&Key.

Laser Frenzy



Gra jest nieco podobna do **Chromatrona** opisanego w 8/2004. Znów operujemy laserami do osiągnięcia celu, którym – w tym przypadku – jest dwukrotne trafienie w żółtą śluzę.

Kolejne poziomy stawiają przed nami coraz trudniejsze wyzwania. Na planszy rozmieszczonych jest zwykle parę działek laserowych zdolnych do obracania się lub też ograniczonego przemieszczania – użycie ich w odpowiedniej kolejności jest kluczowym elementem pozwalającym na rozwiązanie wszystkich łamigłówek. Oczywiście same plansze wypełnione są różnymi przeszkodami, takimi jak lustra, mury, beczki, drzwi czy materiały wybuchowe.

Laser Frenzy jest doskonałym tytułem do odpalenia podczas chwili przerwy, dla zabicia czasu. Uważajcie jednak, bo mimo nie najlepszej oprawy audiowizualnej, gra bardzo szybko wciąga... nie grajcie na informatyce... Chociaż gdybyście chcieli, oto adres http://cdaction.pl/?x=32 – ale pst! Ja ostrzegałem.

Mario Forever

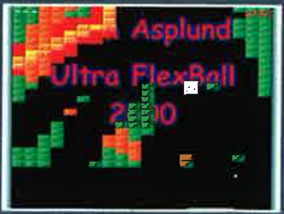
Któż nie zna tego sympatycznego hydraulika? Platformówki z jego udziałem są niemal sztandarowym produktem Nintendo. **Polska gra z jego udziałem jest naprawdę udana.**

Połączenie motywów muzycznych kojarzących się nieodłącznie z przygodami oryginalnego Mario, świetnej dwuwymiarowej grafiki i niezwykłej wręcz grywalności (chociaż przyznać muszę: początkowo miałem wrażenie, że ruchy głównego bohatera są nieco ociężałe) dało tytuł, obok którego nie sposób przejść obojętnie. Duża ilość poziomów oraz możliwość zapisu stanu gry to dodatkowe zalety tej produkcji. Na uwagę zasługuje także dość rozbudowana instrukcja.

Mario Forever nie ma właściwie żadnych wad, jakie mógłbym tu wymienić. Szkoda tylko, że autor nie pomyślał o dołączeniu listy najlepszych wyników i nie zaimplementował opcji rozgrywki dwuosobowej.

http://cdaction.pl/?x=33 – ściągnijcie! Nie zawiedziecie się!

Ultra Flexball 2000



W klonach kultowego Arkanoida można przebierać do woli, sztuką jest jednak znalezienie czegoś, co przyciągnie do monitora na nieco dłużej niż pięć minut. **Od Ultra Flexball 2000 za pierwszym razem oderwałem się z trudem po ponad dwóch godzinach, a nie jestem fanem takich gier.**

Klasyczne niszczenie cegiełek piłeczką odbijającą się od paletki wzniosło się w tej produkcji na wyżyny. Stało się to głównie za sprawą szybkiej akcji, ale udział mają w tym także różnorodna budowa plansz, doskonale wpasowana muzyka i zróżnicowane bonusy wypadające czasem z rozbitych klocków - od banalnego powiększenia paletki, poprzez możliwość strzelania aż po sklonowanie kuleczki czy zwielokrotnienie liczby tego, co zostało nam jeszcze do destrukcji. Nie można także narzekać na ilość poziomów - początkowo dostępne są aż 84 levele, a dużo więcej można ściągnąć z oficjalnej strony gry.

Rzadko zdarza mi się narzekać na grafikę, niestety część plansz zaprojektowano z użyciem elementów wyjątkowo kontrastujących ze sobą, przez co dłuższa zabawa bardzo męczy oczy.

Radzę się jednak zapoznać bliżej z tym tytułem, nie będziecie żałowali: http://cdaction.pl/?x=30.

mobila www.mobila.pl

www.mobila.pl mobila

GAME
GRY JAVA DLA TELEFONÓW **NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA**

Warcaby **Desert Rats**

SMS 7365 3,66 zł O TREŚCI AA22.030626

SMS 7365 3,66 zł O TREŚCI AA22.027613

Przed pobraniem Gry JAVA upewnij się, że masz skonfigurowane połączenie **WAP**.

SPRAWDŹ NA JAKIM **MODELU TWOJEGO TELEFONU** URUCHAMIA SIĘ NASZA **GRA JAVA**

NOKIA 3510i

SIEMENS S55, C60, MC60

NOKIA 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6610, 6220, 6230, 6800, 7210, 7250i, 7600, 6650

MOTOROLA T722i, T720, T720i

NOKIA N-Gage, 7650, 3650

Usługi są dostępne we wszystkich sieciach GSM: **Plus, Era, Idea, HEYAH**
Wszelkie reklamacje prosimy kierować na mail **sms@mobila.pl**

Trzymaj z nami wyślij SMSa...

3,66 zł GRY JAVA, DZWONKI POLIFONICZNE, TAPETY, DZWONKI I GRAFIKI SIEMENS

sprawdź jak tanio:

2,44 zł DZWONKI MONOFONICZNE

1,22 zł LOGOSY

kolorowe tapety — SMS 7365 NOKIA 3,66 zł

032379, 026287, 032380, 027552, 032686, 031434, 032383, 030688, 032178, 028063, TOP TAPETA 024554, 031438, 028136, 032547, 030436, 032643, 032304, 031442, 027921, 030473, 031444, 032597, 031141, 030651

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć kolorową tapetę wyślij SMS o treści: **AA22.(numer tapety)** pod numer **7365**. Płacisz za to tylko **3,66 zł**. Jeśli chcesz wysłać kolorową tapetę znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7365** o treści: **AA22.(numer tapety).numer telefonu znajomego** np. AA22.017707.505779351. Usługa dostępna dla wybranych modeli **NOKIA** posiadajacych kolorowy wyswietlacz i funkcje **WAP**. Przed pobraniem upewnij się że masz skonfigurowane połączenie **WAP**.

dzwonki

MONOFONICZNE NOKIA SMS 7265 **2,44 zł** — POLIFONICZNE SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, NOKIA, SONY ERICSSON, ERICSSON, SAGEM, PHILIPS SMS 7365 **3,66 zł**

TOP10

mono	poli	
AA22.031159	AA22.031160	O-ZONE, Dragostea din tei
AA22.031653	AA22.031658	Trzeci wymiar, Dla mnie masz stajla
AA22.024677	AA22.029563	Jeden Osiem L, Jak zapomnieć
AA22.030083	AA22.030105	Usher, Yeah
AA22.031981	AA22.032003	Mandaryna, Here I Go Again
AA22.031176	AA22.031184	Muzyka z filmu Shrek 2, Changes
AA22.030593	AA22.030594	Virgin, Dżaga
AA22.030579	AA22.030580	Temat z filmu Shrek, Hallelujah
AA22.027740	AA22.029707	Liber&Doniu, Skarby
AA22.031719	AA22.031725	Ivan i Delfin, Jej czarne oczy
AA22.032431	AA22.032444	Magda Femme, Maska **new**
AA22.032214	AA22.032235	O-Zone, Crede ma
AA22.032213	AA22.032234	Martin Solveig, Rocking music
AA22.032430	AA22.032439	Jennifer Ellison, Bye Bye Boy **new**
AA22.032428	AA22.032443	Estelle, 1980 **new**
AA22.032047	AA22.032057	ATB, I Don't Want To Stop
AA22.032045	AA22.032058	Morwa, To dla słuchaczy
AA22.032202	AA22.032210	Tede/Zdzisława Sosnicka, Jak żyć
AA22.032436	AA22.032437	Streets, Dry Your Eyes **new**
AA22.032435	AA22.032441	Scissor Sisters, Laura **new**
AA22.032137	AA22.032166	D12, How Come
AA22.032391	AA22.032395	Ann Winsborn, Je n'ai pas compris **new**
AA22.032242	AA22.032261	K. Krawczyk & E. Bartosiewicz, Trudno tak
AA22.032240	AA22.032259	Celine Dion, You And I
AA22.032238	AA22.032252	Haiducii, Dragostea din tei
AA22.032434	AA22.032442	NU VIRGOS, Stop! Stop! Stop **new**
AA22.032199	AA22.032205	Cortez, What U Get Is What U
AA22.032188	AA22.032193	Twista, Sunshine
AA22.032185	AA22.032194	Diana Krall, Temptation
AA22.032433	AA22.032438	Nina Sky, Move Ya Body **new**
AA22.032282	AA22.032284	Robbie Williams, Road To Mandalay

mono	poli	
AA22.032245	AA22.032264	Lionel Richie, I Still Believe
AA22.032244	AA22.032263	Negatyw, Tłustosz
AA22.032216	AA22.032229	Slipknot, Circle
AA22.032053	AA22.032061	K.A.S.T.A Skład, Rzucam
AA22.032052	AA22.032056	Erica, Right or Wrong
AA22.031510	AA22.031516	Pink, Last To Know
AA22.032148	AA22.032165	WNB, Dowód odpowiedzialności
AA22.032432	AA22.032440	Mezo & Liber, Żeby nie było **new**
AA22.023582	AA22.029685	Ascetoholix/szad, Suczki
AA22.032147	AA22.032163	T-rio, Choopeta Mama Euquero
AA22.032131	AA22.032169	KODEX 2: MES & NUMER RAZ, Rok Później
AA22.032279	AA22.032285	The Hives, Walk idiot walk
AA22.032243	AA22.032262	Lostprophets, Last Train Home **new**
AA22.032212	AA22.032237	Maanam, Do kogo biegłam
AA22.032050	AA22.032060	Eldo, Mędrcy z kosmosu
AA22.032049	AA22.032062	Magiera & L.A. i WWO, Każdy ponad każdym
AA22.032048	AA22.032059	Liber, Jedna z dróg
AA22.031800	AA22.031818	Junior Jack, Stupidisco
AA22.031673	AA22.031700	Kelis, Trick Me
AA22.032398	AA22.032400	Kasia Kowalska, To co dobre **new**
AA22.032281	AA22.032288	Vienio & Pele & Lui & Gutek, Dla moich ludzi
AA22.032218	AA22.032232	The Cure, The end of the World
AA22.032211	AA22.032231	Ania Dąbrowska, Charlie Charlie
AA22.032217	AA22.032230	Sting, Stolen Car
AA22.031832	AA22.031856	Tok Tok feat. Nena, Bang bang
AA22.031799	AA22.031826	Goldfrapp, Strict Machine
AA22.032277	AA22.032286	Tiziano Ferro & Jamelia, Universal Prayer
AA22.032215	AA22.032236	O-Zone, De ce pling chitarele
AA22.032228	AA22.032233	Metallica, The Unnamed Feeling
AA22.032201	AA22.032203	Jam&Spoon feat. Rea, Set Me Free
AA22.032200	AA22.032204	Helicopter Girl , Angel City

Jeżeli chcesz mieć nowy dzwonek wyślij SMS o treści: **AA22.(numer dzwonka)** pod numer 7265 (dla dzwonków **monofonicznych**, koszt tylko 2,44 zł) lub 7365 (dla dzwonków **polifonicznych**, koszt tylko 3,66 zł). Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 (dla dzwonków monofonicznych) lub 7365 (dla dzwonków polifonicznych) o treści: **AA22.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego** np. AA22.105599.505779351.
Dzwonki monofoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA. Dzwonki polifoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, SONY ERICSSON, ERICSSON, NOKIA, SAGEM, PHILIPS obsługujących dzwonki w formacie midi lub smaf i z opcja WAP.

logosy SMS 7164 1,22 zł

Nokia, Alcatel, Ericsson, Motorola, Sony Ericsson, Siemens

032470, 001863, 004510, 008074, 008117, 006371, 007164, 006351, 015631, 030501, 008126, 015594, 022740, 003777, 008142, 004287, 027080, 004941, 032466, 015555, 032458, 004789, 027387, 000400, 008145, 027505, 027300, 002342, 027443, 008134, 003003, 001602, 027064, 008278, 027188, 000454, 027073, 027684, 000574, 000404, 032454, 004882, 000451, 025917, 000601, 011539, 027319, 000606, 032461, 002212, 032073, 016551, 010467, 001869, 032126, 015637, 032074, 011535, 027445, 032080, 011532, 005108, 007254, 011537, 027396, 007284, 027415, 027260, 032082, 027456, 027455, 032464, 002814, 032125, 032122

Jeżeli masz telefon **NOKIA** i chcesz ściągnąć logo wyślij SMS o treści: AA22.(numer loga) pod numer **7164**. Płacisz za to tylko **1,22 zł**. **Alcatel** wyślij AA22.A(numer loga), **Motorola** wyślij AA22.M(numer loga), **Sony Ericsson** i **Ericsson** wyślij AA22.E(numer loga), **Siemens** wyślij AA22.S(numer loga). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7164** o treści: AA22.(numer loga).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: **AA22.023775.505779351**, a dla innych aparatów podaj odpowiednia literę przed kodem loga. **Usługa dostępna dla wybranych modeli telefonów**

dzwonki i grafiki — SMS 7365 SIEMENS 3,66 zł

AA22.S032250 Negatyw , Tłustosz
AA22.S032249 Lostprophets, Last train home
AA22.S032425 NU VIRGOS, Stop! Stop! Stop
AA22.S032424 Nina Sky, Move Ya Body
AA22.S032423 Mezo & Liber, żeby nie było
AA22.S032394 Ann Winsborn, Je nai pas compris
AA22.S032393 Mandaryna, Here I go again
AA22.S032392 D12, How Come
AA22.S032273 The Hives, Walk idiot walk
AA22.S032272 Helicopter Girl, Angel City
AA22.S032271 Tiziano Ferro & Jamelia, Universal Prayer
AA22.S032427 Streets, Dry Your Eyes
AA22.S032426 Scissor Sisters, Laura
AA22.S032251 Lionel Richie, I Still Believe
AA22.S032247 Jam&Spoon feat. Rea, Set Me Free
AA22.S032239 Haiducii, Dragostea din tei
AA22.S032422 Streets, Dry Your Eyes
AA22.S032421 Jamelia, See It In A Boys Eyes
AA22.S032275 Vienio & Pele, Dla moich ludzi
AA22.S032274 Tok Tok feat. Nena, Bang bang
AA22.S032420 Estelle, 1980
AA22.S032399 Kasia Kowalska, To co dobre
AA22.S032276 R. Williams, Road To Mandalay
AA22.S032258 Celine Dion , You And I

AA22.S022952, AA22.S027697, AA22.S031911, AA22.S027726, AA22.S024414, AA22.S027621, AA22.S022966, AA22.S027696, AA22.S022956, AA22.S030451, AA22.S031915, AA22.S022968, AA22.S027620, AA22.S027698, AA22.S031731, AA22.S027731, AA22.S030448, AA22.S030453, AA22.S031732, AA22.S030442, AA22.S022971, AA22.S027730, AA22.S027733, AA22.S022960, AA22.S030372, AA22.S027628, AA22.S030446, AA22.S027728

Jeżeli masz telefon Siemens i chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści: AA22.S(numer logo lub dzwonka) pod numer **7365**. Płacisz za to **3,66 zł**. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7365** o treści: AA22.S(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. **AA22.**

NOKIA 3510i, 6820, 3650

KOMÓRKA MOBILNEGO GRACZA

NIGHT MARE | KMG@CDACTION.PL

Witajcie po raz czwarty, mobilni gracze. Jak co miesiąc - porcja czterech recenzji, wciąż tylko mojego pióra. Liczę, że już od przyszłego numeru się to zmieni, a wy wspomożecie kącik swoimi tekstami. Zachęcam też do odwiedzenia naszej strony internetowej.

LEGENDA

30 40 60 S M

Jeśli obok gry jest znaczek:

- 30 - działa na 3510i, 8810i, 3530, 3560
- 40 - działa na 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6610, 6200, 6220, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7600, 6230, 6650
- 60 - działa na N-Gage, 7650, 3650
- S - działa na S55, C60, MC60
- M - działa na T722i, T720, T720i

Póki co przyszło do mnie kilka tekstów. Poniżej zamieszczam jeden mały przykład. Uprzedzam, że talent recenzencki bije z każdego słowa. I to bije mocno - może nawet podbić oczy i przeponę.

Bobby Bearing

AA99.030598 30 40 60 M

Gra bardzo dobra, ponieważ złożona. W swoim rodzaju jest jedną z tych które są warte uwagi. Grafika może nie zachwyca ale nie jest źle. Gra jest prosta lecz złożona. Polecam.

Ocena: 5-.

Ksywki autora (wspaniałomyślnie) nie podam do wiadomości publicznej

A teraz jeszcze jazda obowiązkowa. Ściągać gry możecie za pomocą SMS-ów i WAP-u we wszystkich polskich sieciach oprócz Heyah, która póki co nie oferuje użytkownikom takiej możliwości. Wszystkie prezentowane niżej gry kosztują 3,66 zł + koszt połączenia z WAP (średnio od kilku do kilkudziesięciu groszy).

Turbo Racers 2

Szybkie samochody to chyba, zaraz po pięknych kobietach, widok najmilszy oczom mężczyzn. A jeszcze możność kierowania jednym z nich (z nadobnymi niewiastami u boku) to ziszczenie marzeń niemalże absolutne. Jeśli więc macie, drodzy czytelnicy, jakąś piękną kobietę nieopodal, chętną, by siąść obok was w trakcie waszej gry na komórce... To macie szczęście jak jasny gwint!

Sama gra zaś, TR2, jest najlepszą ścigałką, w jaką dane mi było do tej pory zagrać na komórce. Dostępna jest tylko jedna trasa, co jednak w niczym nie zmienia faktu, że trudno mi się było od gry oderwać. Kolejne etapy różnią się jedynie tym, jak szybko jeżdżą przeciwnicy. Na początku w ogóle odnosi się wrażenie, że stoją, a jedyna trudność polega na tym, żeby nie zderzyć się z nimi przy zbyt wielkiej prędkości i nie wyjechać na pobocze. Pojazd może co prawda nieco wytrzymać, ale bez przesady. Ogólnie gra urzekła mnie swoją bezpretensjonalnością. Lekka, łatwa i bardzo przyjemna - szczerze polecam.

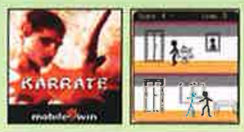
Aby ściągnąć grę wyślijcie SMS-a o treści: AA99.031526 pod numer 7365.

Telefony: 30 40 60 M

Sony Ericsson T610

Ocena: 4+

Karrate



Założenie: bijatyka, w której sterujemy karateką składającym się z kilku kresek i kółka. Wykonanie: no cóż... Może nikt nie zarwie dla tej gry nocy, ale kilka minut w autobusie - czemu nie?

Karrate ma niestety kilka niedoróbek, które bardzo powiększają poziom trudności. O ile pierwsze etapy można pokonać jedną ręką (dosłownie), to już po piątym zaczynają się wielkie kłopoty. Wszystko przez to, że nasz karateka nie potrafi blokować ciosów, a jednocześnie jest straszliwie mało odporny. O ile pojedynek z jednym przeciwnikiem przypomina okładanie worka treningowego, to gdy pojawia się drugi, z przeciwnej strony, mogą zacząć się spore problemy. Ciosów są trzy rodzaje - uderzenie, kopnięcie i kopnięcie obrotowe, którego nie można niestety używać w nieskończoność (przydaje się w zwarciu, ale jest limit dziesięciu na każdy etap). Ciosy są nawet efektowne, choć w praktyce ograniczają się do naprzemiennego wciskania dwóch klawiszy. Gdyby kosztowała 11 złotych, szczerze bym odradzał. Ale za 3,66?

Aby ściągnąć grę wyślijcie SMS-a o treści: AA99.030603 pod numer 7365.

Telefony: 30 40 60

Ocena: 3

Ruletka

Masz w sobie żyłkę hazardzisty? Ja do tej pory jej nie czułem, ale po kontakcie z tą grą... Kurczę pieczone - kusi mnie, żeby iść do jakiegoś kasyna. No bo skoro to takie łatwe?

Serio. Na początku gry mamy 500 kredytów (złotych?). Zasady są proste i przejrzyste, identyczne jak w rzeczywistości (wersja europejska ruletki). Za obstawienie koloru jest mnożnik x2. Za pojedynczą liczbę - x36. I tak dalej. Po kilkunastu grach okazało się, że małymi kroczkami, ale powiększyłem swoją pulę o kilkadziesiąt złotych...

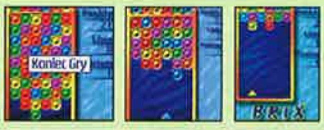
Ruletka polega tylko na obstawianiu i trzymaniu kciuków, żeby wypadło to, co chcemy. Jednak o ile kasyno się nie nudzi po kilku minutach, gdyż walczymy o prawdziwą, swoją gotówkę, to już gra... No niestety, fascynująca na dłuższą metę nie jest. Jako trening szczęścia - jest w sam raz. Do tego dodać należy ładną i czytelną oprawę graficzną i udaną, choć prostą, animację ruletki.

Aby ściągnąć grę wyślijcie SMS-a o treści: AA99.030624 pod numer 7365.

Telefony: 30 40 60 M S

Ocena: 3

Brix



Sympatyczna gra logiczno-zręcznościowa, najłatwiej porównać ją do odwróconego Tetrisa. Zabawa polega na tym, żeby wystrzeliwać różnokolorowe kulki tak, by trzy tej samej barwy się ze sobą zetknęły i zniknęły.

Oczywiście dla utrudnienia pojawiają się coraz to nowe rzędy kulek (im dalszy poziom, tym szybciej), gra zaś kończy się w momencie, gdy pierwsza dotknie dołu ekranu. I to wszystkie zasady, nie ma więcej haczyków ani komplikacji. Jest za to całkiem niezła, kolorowa grafika (nawet na Nokii z serii 30) i bardzo łatwe sterowanie.

Czy więc mogę Brixa polecić? Teoretycznie gra jest wręcz bez wad, w praktyce jednak nie bawiłem się przy niej nazbyt dobrze. Z tego typu gier najdoskonalszą pozostanie genialny prekursor - Tetris. Tym niemniej Brix może się podobać - zwłaszcza kobietom, które często lubują się w tego typu zabawach. Jeśli masz dziewczynę/żonę/siostrę/córkę/kogokolwiek płci żeńskiej, kto ma odpowiednią komórkę i kogo chciałbyś obdarować grą, jest na to metoda. Aby wysłać grę na inny niż twój numer telefonu musisz wpisać kod AA99.030618.XXXXXXXXX (w miejsce X-ów wstaw numer, na który ma być wysłana gra).

Aby ściągnąć grę wyślijcie SMS-a o treści: AA99.030618 pod numer 7365.

Telefony: 30 40 60 M

Ocena: 3

Mało ci?

Jeśli czujesz niedosyt, możesz też ściągnąć inne gry. Ich recenzje znajdziesz w tym kąciku lub na naszej stronie WWW.

Kody wysyłajcie pod numer: 7365

Między innymi:

Warcaby
AA99.030626
30 40 60 M Nokia 3410, 6310i, Siemens S55, C55, C60

Street Skater 2
AA99.031894
30 40 60 Sony Ericsson T610

Skoki 2004
AA99.030611
30 40 60 M S Siemens SL55 M55

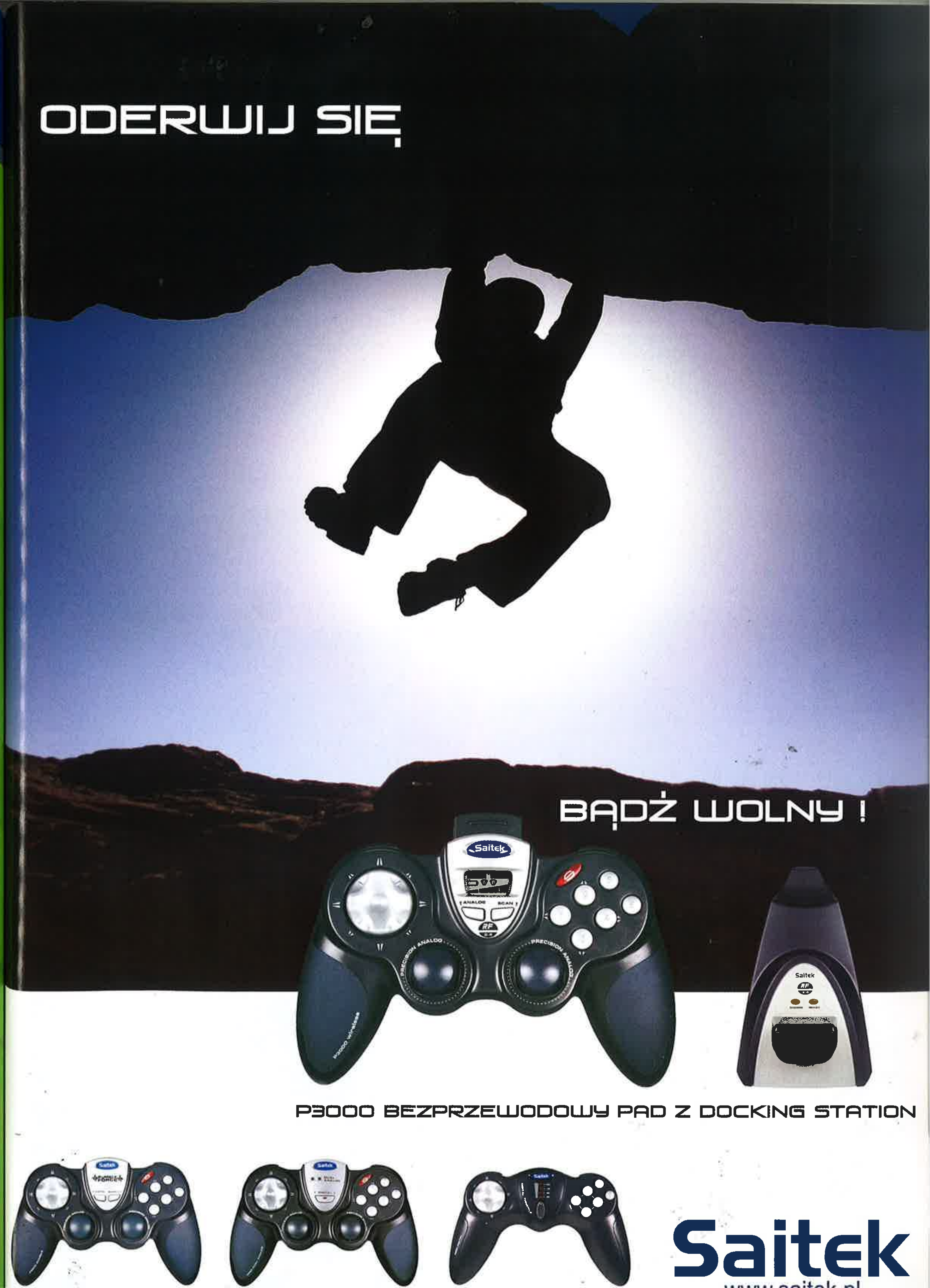
I na koniec, po raz pierwszy gra za 10,98 zł.

Garfield Robocats, wyślijcie SMS-a o treści: AA99.032804 pod numer 7965. Gra działa tylko na Nokiach serii 60

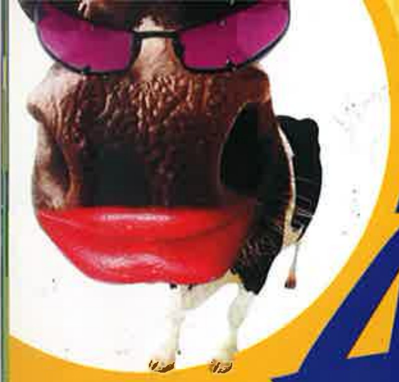
OCENY

- 5: Tylko dla tej gry warto kupić komórkę.
- 4: Świetna. Bardzo dobry pomysł, (niemal) idealne wykonanie.
- 3: Bardzo dobra. Ciekawy pomysł, solidne wykonanie, duża grywalność.
- 2: Niezła, choć ma mocno dające się we znaki wady.
- 1: Cieniutko, gra nudna lub z frustrującymi błędami.
- 0: Śmieć totalny - nie warto nań wydawać nawet złotówki.

Jeśli po ściągnięciu gry z numeru 7365 coś nie będzie działać - skontaktujcie się z działem reklamacji. E-mail javaerror@cdaction.pl. Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie masz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora (www.era.pl, www.plusgsm.pl lub www.idea.pl).



ODERWIJ SIĘ
BĄDŹ WOLNY !
P3000 BEZPRZEWODOWY PAD Z DOCKING STATION
Saitek
www.saitek.pl



...BO POWAGA ZABIJA POWOLI
Joe Monster.org
INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ

Ave!

Witamy w jesiennym CDA – ale nie w jesiennym nastroju. Jeśli zaś taki właśnie cię ogarnął, polecamy skuteczne lekarstwo: lekturę kącika, przygotowanego przez redakcję CDA i zaprzyjaźniony serwis Joemonster.org. Ostrzegamy, że nadużywanie tego specyfiku wywołuje czasami skutki uboczne: ból brzucha – od śmiechu!

Przemyślenia

Wiesz, jak twardy musi być facet? Zawsze myślałem, że tak jest, ale dopiero teraz w pełni zdałem sobie z tego sprawę...

1. Jeśli stawiasz kobietę na piedestale i próbujesz ochronić ją przed „wyścigiem szczurów", jesteś męskim szowinistą.
2. Jeśli nie pracujesz zawodowo i robisz za „gospodynię domową", jesteś maminsynkiem.
3. Jeśli pracujesz zbyt wiele, to znaczy, że nie masz dla niej czasu.
4. Jeśli pracujesz zbyt mało, jesteś nicponiem i obibokiem.
5. Jeśli ona ma nudną i monotonną pracę z niską pensją, to jest wyzysk.
6. Jeśli ty masz nudną i monotonną pracę z niską pensją, powinieneś ruszyć swoją leniwą dupę i znaleźć coś lepszego.
7. Jeśli awansujesz przed nią, to jest faworyzowanie.
8. Jeśli ona awansuje przed tobą, to jest wyrównanie szans.
9. Jeśli mówisz, że ładnie wygląda, to jest to molestowanie seksualne.
10. Jeśli zachowujesz spokój, to jest to męska obojętność.
11. Jeśli płaczesz, jesteś mięczakiem.
12. Jeśli tego nie robisz, jesteś nieczuły.
13. Jeśli podejmujesz decyzję bez porozumienia z nią, jesteś szowinistą.
14. Jeśli ona podejmuje decyzję bez radzenia się ciebie, to znaczy, że jest wyzwoloną kobietą.
15. Jeśli prosisz ją o coś, czego ona nie chce zrobić, to jest dominacja.
16. Jeśli ona chce tego od ciebie, to jest to przysługa.
17. Jeśli ona podoba ci się w samej seksownej bieliźnie, jesteś zboczeńcem.
18. Jeśli ci się nie podoba, jesteś homoseksualistą.
19. Jeśli dbasz o siebie i swój wygląd, jesteś próżny.
20. Jeśli nie dbasz, jesteś prostakiem.
21. Jeśli kupujesz jej kwiaty, pewnie piłeś.
22. Jeśli nie kupujesz, to znaczy, że w ogóle się o nią nie troszczysz.
23. Jeśli jesteś dumny ze swoich osiągnięć, to jesteś zarozumiały.
24. Jeśli nie jesteś dumny, to znaczy, że jesteś zakompleksiony.
25. Jeśli boli ją głowa, to jest to po prostu ból głowy.
26. Jeśli ciebie boli głowa, to znaczy, że jej nie kochasz.
27. Jeśli chcesz TO robić zbyt często, jesteś maniakiem seksualnym.
28. Jeśli niezbyt często - masz inną kobietę.

I tak dalej...

Nic dziwnego, że faceci umierają wcześniej niż kobiety! Oni tego CHCĄ!!!

Ateny 2004

Oto co ładniejsze wypowiedzi komentatorów...

Ćwiczy w zwisie, bardzo ładnie obciągnięty.
Wygrała tę walkę w taki sam sposób, w jaki przegrała poprzednią - Marek Tronina
Wybiegnijmy myślą wstecz - Przemysław Babiarz
Wiatr wieje w plecy tzn. wieje im w twarz, bo przecież płyną tyłem do przodu! - Marek Kaczmarczyk
Polscy wioślarze są faworytami do medalu. Przynajmniej do złotego.
Jego życie miało tragiczny przebieg. Zmarł - Włodzimierz Szaranowicz
Zawodniczki startują w kategorii wiekowej do 58 kg - Paulina Chylewska
A teraz nasza flaga. Jak zawsze, czerwień na dole, biel na górze - Michał Olszański
Potem nasi kolarze wyjechali do Hiszpanii na mały renesans - Ryszard Szurkowski
Zawodnik po wyścigu będzie musiał schłodzić swego konia - Marek Szewczyk

Autentyki

Kiedyś w kasynie, w którym i ja jestem zatrudniony, pracował pewien ochroniarz. Gbur z niego i niemiłuch był, a i tępy taki jakiś. Któregoś dnia pić mu się zachciało, więc uderza do baru i do kelnerki w te słowa:
- Herbaty!
Kelnerka Kaśka zadziorna jest i stawia opór:
- Może byś tak pełnym zdaniem poprosił?
Zaskoczenie odbiło się na obliczu osiłka, dwie bruzdy przeorały mu czoło - znaczy się: myśli. Po chwili coś jakby iskierka zrozumienia błysnęła mu w oczach i rzekł:
- Herbaty, k***a!

Daj z siebie wszystko!

Często spotykamy się z ludźmi, którzy wymagają od nas więcej niż 100%. Jak osiągnąć 103%? Oto mała matematyczna formuła, która pozwala nam odpowiedzieć na pytania typu: „Jak osiągnąć 100% w życiu?". Jeśli założymy, że: A to 1, B to 2, C to 3 itd., wtedy:

H-A-R-D-W-O-R-K (ciężka praca) 8 + 1 + 18 + 4 + 23 + 15 + 18 + 11 = 98%
K-N-O-W-L-E-D-G-E (wiedza) 11 + 14 + 15 + 23 + 12 + 5 + 4 + 7 + 5 = 96%
A-T-T-I-T-U-D-E (nastawienie) 1 + 20 + 20 + 9 + 20 + 21 + 4 + 5 = 100%
B-U-L-L-S-H-I-T (głupie gadanie) 21 + 12 + 12 + 19 + 8 + 9 + 20 = 103%
A-S-S-K-I-S-S-I-N-G (lizusostwo) 1 + 19 + 19 + 11 + 9 + 19 + 19 + 9 + 14 + 7 = 118%

Tak więc z matematyczną dokładnością możemy powiedzieć, że: kiedy ciężka praca i wiedza zbliżają cię do 100%, odpowiednie nastawienie daje ci 100%, głupie gadanie i lizusostwo dają nam WIĘCEJ. Życzymy miłego dnia i idziemy po wazelinę!

Kronika 997

(c) Andrzej Vader

WARSZAWA - do jednej ze stołecznych komend zgłosił się przebywający w naszym kraju z serią występów znany amerykański magik, niejaki David Copperfield. Pan Copperfield poprosił warszawską policję o pomoc w odnalezieniu osobnika, który w metrze pozbawił mistrza magii jego bielizny, nie zdejmując jednocześnie jego wierzchniej odzieży.

CZĘSTOCHOWA - w czasie pobytu na Jasnej Górze w okresie wykonywania czynności służbowych inspektorowi Bronisławowi Ł. ukazała się matka Boska. Jego kolega z pracy, Jan Bosek, zaprzeczył podobnym insynuacjom. W rzeczonym okresie jego matka przebywała na kuracji w Szczyrku.

ŁÓDŹ - w Teatrze Wielkim w Łodzi na premierze „Jeziora Łabędziego" pojawiło się dwóch osobników z pontonem. Obu funkcjonariuszy wydalono z policji. Komenda główna wstrzymała także zbiórkę orzechów włoskich, którą przeprowadzali obaj wydaleni policjanci. Stało się tak, ponieważ teatr odwołał premierę „Dziadka Do Orzechów".

KRAKÓW - krakowska policja przetestowała nowy model radiowozu policyjnego. Radiowóz wykazał się wszelkimi pozytywnymi cechami, gwarantowanymi przez producenta. Jednakże komenda główna nie zgodziła się na wyposażenie weń jednostek, motywując to zbyt dużym zmęczeniem załogi radiowozu spowodowanym nieustannym pedałowaniem.

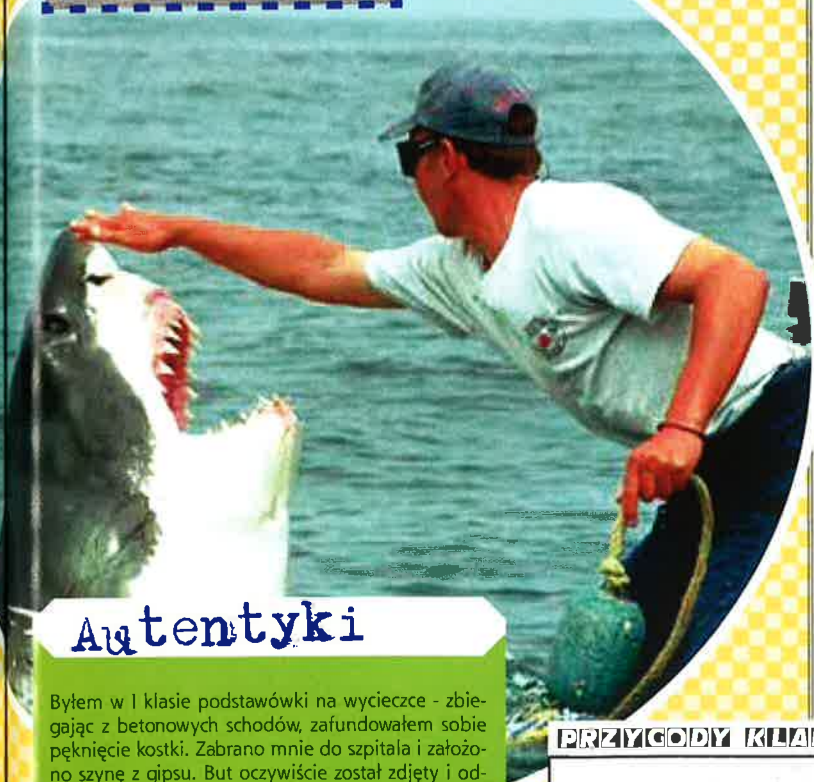
GLIWICE - w gliwickim szpitalu położniczym przyszły na świat ośmioraczki. Szczęśliwy ojciec zastrzelił się z browninga. Policja prowadzi śledztwo w sprawie nielegalnego posiadania broni przez denata.

WARSZAWA - Komenda Główna w Warszawie zapowiedziała wydanie nowego podręcznika dla policjantów. Podręcznik dotyczyć będzie sposobów konserwacji sprzętu policyjnego i będzie nosić tytuł „Dbaj O Swoją Pałę".

SZCZECIN - w Szczecinie doszło do niecodziennego wydarzenia. Po szkoleniu w zakresie udzielania pierwszej pomocy grupa policjantów udała się na strzelnicę policyjną. Tam też niejaki kapral Wypych Romuald po oddaniu pięciu strzałów próbował zrobić tarczy sztuczne oddychanie. Dopiero jego kolegom udało się go odciągnąć. Kapral Wypych uspokoił się dopiero wtedy, kiedy poinformowano go, że ani razu nie trafił.

Stare rosyjskie powiedzenie mówi

* Między pierwszą setką a drugą zawsze jest jeszcze miejsce na jedną!
* Alkohol w małych porcjach dozwolony jest w każdej ilości!
* Jak nazywa się zakąska bez wódki? - jedzenie!
* Co to jest alkoholizm? Wtedy, kiedy nie chcesz pić, a musisz!
* Duży brzuch jest nie od piwa - a dla piwa!
* Amerykanie pracują, jeśli płacą im dobrze, Rosjanie pracują, jeśli płacą - dobrze!
* 18 lat mamy tylko raz w życiu, 81 też raz i to nie zawsze!
* Taka duża Rosja, a przespać się nie ma z kim!
* Psy i kury - najwierniejsi przyjaciele człowieka - pierwszy upiększa mu życie, a drugi talerz!
* Pieszy ma zawsze rację!!! ...Dopóki żyje!
* Jeśli budzisz się w poniedziałek po imprezie i nie napierdziela cię głowa - to znaczy, że jest już środa...



Przestępczość (nie)zorganizowana

W Williamsport koleś podszedł do policjanta i poprosił, by go aresztować, bo jest... głupi. Policjant zaskoczony prośbą odpowiedział, że nie można aresztować kogoś z powodu głupoty. 27-letni Patrick McCarty jednak nie dał za wygraną i zaprosił policjanta do siebie do domu. Na miejscu oddał funkcjonariuszowi marihuanę i jeszcze jakieś prochy. Dopiero wtedy policjant łaskawie zgodził się go zaaresztować...

***

Inny spryciarz, wchodząc do budynku sądu, „zapiszczał" na bramce do wykrywania metalu. Wtedy strażnik podał mu tackę i poprosił o wyjęcie metalowych przedmiotów. Facet wyjął klucze ze spodni, przeszedł przez bramkę i... „zapiszczał" znowu. Wtedy strażnik poprosił go o opróżnienie kieszonek w koszuli. Kiedy facet zaczął wyjmować monety, strażnik zauważył że w lewej kieszonce ma małą, foliową torebeczkę (dilerkę). Spytał gościa, co to jest? Na co tamten odpowiedział, że wygląda jak marihuana, po czym ze stoickim spokojem zaczął wyjmować kolejne drobne. Zbity z tropu strażnik spytał, skąd gość to ma. Na co ten odpowiedział, że znalazł to jego 12-letni synek w ogrodzie, a on zapomniał wyjąć z kieszeni. Facetowi uszłoby to zapewne na sucho, gdyby nie przezorny strażnik, który wezwał policjantów. Ci zaś sprawdzili, że gość nie ma syna. Pechowego „ojca" zatrzymano.

***

W wywiadzie dla gazety ów strażnik powiedział, że kilka lat wcześniej w podobny sposób wpadł inny facet. Gość również „zapiszczał" na bramce, a podczas opróżniania kieszeni znaleziono u niego kokainę. Biedaczek twierdził, że to tylko tak wygląda, bo tak naprawdę to nie jest jego płaszcz...

***

Pewien mężczyzna był właśnie w drodze na salę sportową, kiedy na poboczu pomachała mu jakaś kobieta. Mężczyzna zwolnił, a ona podniosła koszulkę, pokazując mu nagie piersi. Podniosła ją tak wysoko, że aż nakryła sobie głowę. Mężczyzna udał jednak obojętność i pojechał dalej. Następnie zatrzymał się za rogiem i... wezwał policyjny patrol, aby aresztowali babeczkę. Jak się potem okazało, był to prokurator, który po zatrzymaniu kobiety oskarżył ją o ekshibicjonizm. Baran!

***

W Pensylwanii policja po dłuższym pościgu nie zdołała ująć dwóch włamywaczy, którzy obrobili kilka domów. Panowie porzucili samochód i zdołali zbiec. Jednak w samochodzie pozostały łomy i śrubokręty z ich odciskami palców oraz skradzione przedmioty (w tym między innymi aparaty fotograficzne - na ostatnich klatkach filmu były uśmiechnięte gęby złodziei). Okazało się, że rabusie dla żartu robili sobie zdjęcia. Kilka dni później udało się odnaleźć obu panów...

***

Południowe Yorkshire. 28-letni David Walker wypił w barze 15 pintów piwa, a następnie postrzelił się ze śrutówki w jądra. Wszystko przez najlepszego kolegę, z którym pokłócił się w barze o to, kto... ma postawić kolejne piwo! Zdenerwowany David wrócił do domu, wziął śrutówkę i ruszył do baru wyperswadować przyjacielowi, czyja jest teraz kolejka. Niestety pechowy pan najwyraźniej chciał ukryć śrutówkę w spodniach i wtedy postrzelił się w czułe miejsce. Z zeznań wynika, że David wyrzucił strzelbę do kosza i poczołgał się do domu. Tam wezwał karetkę, która zawiozła go do szpitala na operację. Sam nieszczęśnik był tak pijany, że więcej szczegółów nie pamięta... David został oskarżony o nielegalne posiadanie broni. Obrońca próbował złagodzić wyrok złym stanem zdrowia poszkodowanego (pozostało trochę śrutu w jądrach oskarżonego, które wymagały ponownej operacji). Sędzia stwierdził, że - mimo iż współczuje Davidowi, jednak musi wymierzyć określone prawem minimum...

Autentyki

Byłem w I klasie podstawówki na wycieczce - zbiegając z betonowych schodów, zafundowałem sobie pęknięcie kostki. Zabrano mnie do szpitala i założono szynę z gipsu. But oczywiście został zdjęty i oddany na przechowanie koledze, który mieszkał niedaleko mnie i był, jakby to delikatnie ująć, niezbyt kumaty. Moi rodzice czekają na powrót syna z wycieczki. Dzwonek do drzwi. Za drzwiami stoi mój kolega, z tępym wyrazem twarzy podaje rodzicom but i mówi:
- To Macieja.
Matka zawał, ojciec do kolegi:
- Gdzie jest Maciej!?
Kolega z jeszcze bardziej tępym wyrazem twarzy:
- Cooo???
Matka dogorywa, ojciec łapie kolegę za szmaty, targa nim po korytarzu i krzyczy:
- Maciej!!! Twój kolega!!! Nasz syn!!! To jest jego but!!! Gdzie on jest?!
Kolega z obłędem w oczach pokazuje na schody:
- Eeeeee, niosą go!
Akurat pan wuefista niósł mnie na barana.
Kolega przeżył. Rodzice też.

***

Wychodzę z domu na spotkanie z jedną z pięknych koleżanek moich. Jako że mam długie włosy i nigdzie nie mogę znaleźć gumki do włosów, wołam:
- Mamo, gdzie są gumki?
- Co proszę?!!!
- No do włosów, gdzie leżą?

PRZYGODY KLARY

Pasażerowie

Pasażerowie spotykani w autobusach, tramwajach i trolejbusach dzielą się z grubsza na:

1) wolny elektron - stoi toto, niczego się nie trzyma, za to rytmicznie odbija się od bardziej stabilnych współpasażerów...

2) przyspawańcy - wsiadają, stają blisko wejścia, chwytają się rurki i... jakby ich przyspawało, chociaż mają przed sobą mnóstwo miejsca, a za sobą tłum.

3) przyspawańcy czołowi - czyli przyspawaniec zwrócony twarzą do rurki, obowiązkowo do tej, na której zawieszony jest kasownik, tak aby uniemożliwić komukolwiek skasowanie biletu. Mniej groźni.

4) przyspawańcy zadni - ci z kolei opierają się o drążek całą siłą swego zadniego charakteru - miażdżąc przy okazji palce tych, którzy nieopatrznie chcieli się drążka przytrzymać.

5) wielbłądy, czyli studenci z plecakami - nie wiem, czy mają zadane takie ćwiczenie (z logiki? miernictwa?), by sprawdzić, czy plecak o szerokości 70 cm zmieści się w przednie drzwi pojazdu o szerokości 65 cm???

6) VIP-y - wysiadając zatrzymują się na stopniach i dumnie rozglądają dokoła, chyba czekając na rozwinięcie dywanów i wiwaty... Mają przy tym minę prezydenta na stopniach samolotu.

7) sprinterzy - czekają na tramwaj na początku wysepki. Kiedy ten podjeżdża i otwiera drzwi, biegiem pędzą do ostatnich, wsiadają, po czym wnętrzem wozu przeciskają się na przód...

8) kochankowie - potrafią czule się żegnać na stopniach pojazdu, uniemożliwiając zamknięcie drzwi i odjazd przez co najmniej dwa cykle świateł na skrzyżowaniu. Zupełnie, jakby tramwaj jechał gdzieś do Buenos Aires, a oni mieli się nie widzieć przez kilkanaście lat...

9) działkowiec podmiejski - poznasz po aromacie przywodzącym na myśl poezję mistrza z Czarnolasu („wsi spokojna, wsi wesoła..."). Robocze wdzianko & gumiaczki. Ich widok w oczy kole, zwłaszcza, jak usiłują przewieźć drzewka, które na działeczce posadzą. Zawsze czubek kogoś ze współpasażerów kolnie...

10) multitylec paranormalny - zawsze w grupie, zawsze okupuje tylne siedzenia i donośnie konwersuje. Niby wszystko jest normalnie, ale innym jakoś dziwnie uszy więdną.

11) ufo-biznesmen - gatunek ogromnie rzadki, bo taki jeździ głównie własną furą. Jeśli już się zaplącze jakimś ponurym splotem okoliczności do masowej komunikacji, ma problemy ze skasowaniem biletu (jak to się robi???), minę ma „co ja tutaj robię?!" i na przystanku pierwszy opuszcza pojazd z poczuciem ulgi, że już koniec tego brukania się.

12) słodkie idiotki - to dwie lub więcej małolatek, które zauważywszy w pojeździe facetów, którzy natychmiast powinni zacząć je podrywać, wybuchają idiotycznym śmiechem-rechotaniem, aż któraś ze stron opuści pojazd.

13) jednokomórkowcy - ci, co siedzą bądź stoją w zatłoczonym tramwaju/autobusie i wyciągają komórki, dzwonią i tak rozmawiają, by wszyscy słyszeli.

14) „memento mori" - dotyczy głównie starszych pań, głośno rozmawiających o różnego rodzaju chorobach oraz zgonach wśród krewnych i znajomych.

15) drapieżcy - którzy czają się do wysiadania na trzy przystanki przed faktem - siedzą napięci, wiercą się na siedzeniach, zaciskają palce na siatach czy innych bagażach tak, że pasażer siedzący obok nabiera podejrzenia nerwowych zachowań - wstaje i siada, wstaje i siada...

16) uziemiacze - jeśli siedzicie przy oknie albo w kąciku oddalonym od drzwi i traficie na taki egzemplarz, niestety przejedziecie przystanek, bo osobnik zakłada, że jesteście duchem eterycznym lub anorektyczką w ostatnim stadium i przeniknięcie przez niego lub zmieścicie się w pięciocentymetrowej szczelinie, którą wam udostępni...

17) zgryźliwy siadacz - obok ciebie jest kilka wolnych siedzeń, ale ten stoi nad tobą i komentuje „dzisiejsza młodzież" co to „miejsca nie ustąpi".

18) rozkraczeńce - napompowane mięśniaki. Jak się taki przysiądzie na siedzisku, to żebyś nie wiem jak był chudy, zadusi. Zauważyliście, że mięśniaki zawsze jak siedzą, tak bardzo się rozkraczają, że zajmują całe siedzenie i pół przejścia?

19) przytulanki - brrr... oby nie wiem, ile miejsc było wolnych, zawsze dosiądą się do ciebie - i to blisko, bliziutko jak zombi, co się chce ogrzać ciepłem cudzego ciała.

20) nieprzytomne zapytańce - wpada taki z biegu w ostatniej chwili, autobus już jedzie, a ten pyta zadyszany: „Przepraszam, jaki to numer, dwudziestka?".

21) „włochacz"-szkodliwy, w sezonie letnim zwłaszcza.. stoi nad ofiarą, chwytając się górnej rurki i eksponuje bujne owłosienie podpachowe.

22) tapetnice sapiące - grube baby około pięćdziesiątki, z ohydną tapetą na twarzy i często zakupami, stoją i głośno sapiąc i jęcząc, domagają się ustąpienia im miejsca, czasem nawet taki babsztyl będzie miał czelność zwrócić ci uwagę.

23) perfumomaniaczki - tak się wyperfumuje, że można się udusić.

24) mole książkowe - zaczytani, oderwani od świata, w ostatniej chwili orientują się, że czas wysiąść.

25) sauno sapiens - na zewnątrz tak + 15, w autobusie duszno i parno, a oni w czapkach, zamotani szalikami i jeszcze mają pretensję, jak ktoś w autobusie uchyli okno - „bo zawieje".

26) zaczepiacz - siada obok ciebie i zaczyna rozmowę, pretekstem może być książka lub gazeta, którą akurat czytasz (zresztą każdy pretekst jest dobry). Koniecznie musi cię poinformować, co sądzi na temat rządu, prezydenta, Żydów, masonów, Kościoła, księży itd. Uwaga! Gatunek ten występuje także w pociągach - w tym środowisku może być śmiertelnie groźny, zwłaszcza na dłuższych trasach w zatłoczonych składach, w których nie mamy możliwości zmiany miejsca.

27) konsument - wsiada do autobusu z zapiekanką lub kebabem i już po chwili w całym pojeździe śmierdzi tym smakołykiem... fuj! Zwłaszcza uciążliwy, kiedy jedzie się do domu na obiad i już czuć głód...

28) pociągacz nosowy - stoi taki i siąpię nosem, aż się człowiekowi niedobrze robi. Chyba zacznę z pudełkiem chusteczek jeździć i będę je rozdawać...

29) meloman - nie wiedzieć czemu, z reguły występuje w godzinach szczytu, kiedy nie bardzo można zmienić miejsce (stojące, oczywiście). Walkman/discman nastawiony na pełny regulator, najczęściej dance/techno, choć zdarza się też rock. Słowa piosenek słychać wyraźnie w promieniu co najmniej kilku metrów.

30) ryzykant - wsiada do pojazdu z „czystym" biletem jednorazowym, zajmuje strategiczną pozycję przy kasowniku i czeka na ewentualne pojawienie się kanara (a umie go wywęszyć bezbłędnie, nawet mimo pozornego braku zainteresowania współpasażerami). Wtedy natychmiast doskakuje do kasownika i płaci za przejazd.

31) handlowiec z Jarmarku Europa - posiada dwie OLBRZYMIE siaty (wielkości małych pralek) wypełnione Bóg wie czym. Natychmiast po wejściu zaczyna krążyć w poszukiwaniu wolnych siedzeń. Jeśli miejsca nie znajdzie, stawia siaty gdzieś pośrodku przejścia, co skutecznie uniemożliwia innym pasażerom wsiadanie lub wysiadanie. Popularny o każdej porze roku.

CDN.

A w następnym odcinku m.in. cap gapowy, pijaczki oraz lost in space!

PEŁNA WERSJA INSTRUKCJI NA PŁYCIE Z GRĄ

DRAKE OF THE 99 DRAGONS

Instalacja i uruchamianie

Aby zainstalować Drake of the 99 Dragons, włóż płytę z grą do napędu. Po chwili automatycznie uruchomi się program instalacyjny, który poprowadzi cię przez cały proces.

Uwaga!
Przy każdym uruchomieniu programu startowego opcje z ekranu Settings trzeba ustawić od nowa.

Ładowanie i zapisywanie gry

Po ukończeniu każdego kolejnego etapu dostajemy możliwość zapisu stanu gry (opcja Save game). Program udostępnia 6 slotów, w których mogą być dokonywane zapisy.

Sterowanie

Sterowanie w grze jest bardzo proste. Klawisze sterujące można zdefiniować wedle własnych upodobań w menu Controls. Domyślnie przypisane one zostały następująco:

- Przód, tył, lewo, prawo – klawisze kursora lub W, S, A, D
- Lewy spust – lewy przycisk myszy
- Prawy spust – prawy przycisk myszy
- Skok – prawy Control lub Spacja (używana również do przerywania filmików)
- Spowolnienie – lewy Shift
- Przyciągnięcie duszy – prawy Shift lub E
- Wysadzenie duszy – R
- Uwolnienie smoka – Q
- Przewinięcie inwentarza w górę – Page Up
- Przewinięcie inwentarza w dół – Page Down

Do obracania się, rozglądania i celowania wykorzystuje się myszkę. Jej kółko służyć może również do przewijania inwentarza.

Uwaga!

Jeżeli niektóre przyciski nie działają podczas gry (u nas zdarzyło się tak z E, R i Q), należy zdefiniować je od nowa w menu Controls. Można ustawić dokładnie takie same klawisze – ważne, by ponownie je przypisać.

Umiejętności specjalne

Z upływem czasu Drake będzie otrzymywał kolejne efektowne i efektywne umiejętności specjalne. Oto one:

- Podwójny skok – dostępny od samego początku gry. Aby wykonać bardzo wysoki skok, dwukrotnie wciśnij klawisz skoku (domyślnie spacja) – pierwszy raz, by unieść się w powietrze, a chwilę potem, aby zwiększyć wysokość skoku
- Bieganie po ścianach – Drake potrafi biegać po ścianach niczym Neo z Matriksa. Aby wbiec na ścianę, wystarczy skoczyć na nią z dystansu. Bieganie po ścianach doskonale sprawdza się w walce w połączeniu ze spowalnianiem czasu.
- Spowalnianie i zatrzymywanie czasu – trzymając odpowiedni przycisk (domyślnie Shift), możesz spowolnić upływ czasu i zyskać nad przeciwnikami przewagę szybkości. Uderzając w ten przycisk dwukrotnie, na chwilę zatrzymasz czas, co umożliwi ci np. wycelowanie w szczególnie szybkiego przeciwnika. Zwróć uwagę na to, że podczas używania tych darów kurczy się zielony wskaźnik w lewym dolnym rogu ekranu. Jeśli zniknie całkiem, nie będziesz mógł zeń korzystać. Odnawiasz go, zbierając dusze.
- Przyciąganie dusz – wciskając odpowiedni przycisk (domyślnie E lub prawy Shift), możesz przyciągnąć do siebie dusze zabitych przeciwników. Zaoszczędzi ci to kłopotu zbierania ich, a także umożliwi szybkie podleczenie się w trakcie walki.

- Wysadzanie dusz – możesz wysadzić duszę zabitego przeciwnika, by zranić postacie stojące koło niego (domyślnie przycisk R).
- Uwalnianie gniewu Wiecznego Smoka – tatuaż na piersi Drake'a pełni nie tylko funkcje ozdobne. W późniejszych misjach pozwala on przywołać na chwilę smoka, który zabije każdego, do kogo się zbliżysz. Aby jednak możliwe było wykorzystanie tej umiejętności, symbol smoka na wskaźniku w lewym dolnym rogu ekranu musi migać na czerwono. Stanie się tak, gdy w krótkim czasie zbierzesz wiele dusz.

SILENT HUNTER II

Wymagania minimalne

Pentium II 266 MHz
64 MB pamięci RAM
karta graficzna z 16 MB pamięci
650 MB wolnego miejsca na twardym dysku
Windows 95/98/ME/XP

Wymagania zalecane

Pentium II 600 MHz lub szybszy
128 MB pamięci RAM
karta graficzna z 32 MB pamięci

Silent Hunter II jest realistycznym symulatorem łodzi podwodnej, dokładnie odwzorowującym złożoność dowodzenia tego typu skomplikowaną pływającą maszynerią. Jeśli więc nie grałeś w pierwszą część tej gry, jest więcej niż zalecane, abyś zapoznał się z pełną wersją instrukcji (na płycie z grą). Poniżej prezentujemy tylko kilka podstawowych porad.

Program konfiguracyjny

Zanim po raz pierwszy - po instalacji - uruchomisz grę SILENT HUNTER II, musisz wskazać, jakie urządzenia audio i wideo ma ona wykorzystywać. W przypadku większości komputerów najlepiej sprawdzają się ustawienia: „Podstawowy sterownik ekranu" oraz „Podstawowy sterownik dźwięku".

Sterowanie

Gra SILENT HUNTER II została zaprojektowana do współpracy z myszą, może być także obsługiwana za pomocą klawiatury. Jeżeli symulator jest uruchomiony, naciśnięcie klawisza F1 spowoduje przywołanie listy dostępnych komend z klawiatury, natomiast użycie klawisza ESC - wyświetlenie listy celów misji. W większości przypadków lewy przycisk myszy służy do wybierania poszczególnych pozycji z menu lub przywołania interfejsu użytkownika, prawy klawisz zaś otwiera dostęp do niektórych elementów, na przykład aktywuje menu kontekstowe.

Pojedyncza misja

Misje treningowe pozwalają się oswoić ze sterowaniem i służą poznaniu podstaw dowodzenia łodzią podwodną. Scenariusz historyczny da ci możliwość rozegrania jednej z potyczek z okresu II wojny światowej. Możesz również stworzyć własną misję. Aby to zrobić, musisz ustalić takie zmienne jak łódź, którą będziesz dowodził, rodzaj starcia (z konwojem, okrętem wojennym lub inną łodzią podwodną), pogodę, obszar działań, porę dnia itp.

Kampania

Tryb kampanii pozwala ci - jako dowódcy U-Boota - przez cały okres trwania II wojny światowej podążać ścieżką kariery wojskowej. Dostępne są trzy zdefiniowane poziomy trudności (łatwy, średni i trudny), ale możesz również samodzielnie ustalić poziom realizmu, modyfikując odpowiednie parametry.

Przemieszczanie się po pokładzie U-Boota

Dostęp do poszczególnych stanowisk możesz uzyskać za pomocą paska, który znajduje się w dolnej części ekranu. Patrząc od lewej, znajdziesz na nim przyciski następujących stanowisk: ekran pomocy, peryskop, ekran, nawigacyjny, kontrola steru i wskaźniki, system kontroli odpalenia torped, działko pokładowe, karabiny maszynowe, stanowisko UZO, mostek, stanowisko kontroli uszkodzeń, ekran stanu torped, widok z zewnętrznej kamery, kabina radiowa, stanowisko hydrofonów, stanowisko radarowe, kajuta kapitana. Należy pamiętać, że w pewnych sytuacjach dane stanowiska mogą być niedostępne lub nie występować w typie U-Boota, którym aktualnie dowodzisz. Przykładowo: mostek, działko pokładowe, UZO oraz karabiny maszynowe nie są dostępne podczas zanurzenia, natomiast U-Booty typu II oraz XXI nie dysponują działkami pokładowymi.

Czas oraz kompresja czasu

Inaczej niż w prawdziwym świecie, w SILENT HUNTERRZE II gracz ma pełną kontrolę nad upływem czasu w symulacji. W prawym dolnym rogu każdego ekranu znajduje się panel sterowania czasem. Jego górna część to chronometr okrętu - podaje on aktualną godzinę według czasu miejscowego. Poniżej, między dwoma przyciskami, znajduje się regulator kompresji czasu – zmienia się ją strzałkami.

PEŁNA WERSJA INSTRUKCJI NA PŁYCIE Z GRĄ

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
- Windows 95/98/Me/2k/XP
- 225 MB na HDD
- procesor P166
- 32 MB pamięci operacyjnej
- kartę SVGA z 2 MB pamięci

Kiedy uruchomisz grę, pojawi się menu główne. Tu możesz ustawić wszystkie opcje. W czasie gry możesz przejść do menu głównego w dowolnym momencie po naciśnięciu klawisza ESCAPE.

COMMANDOS: BTCOD

INSTALACJA ORAZ ODINSTALOWANIE

Jeżeli gra nie była uprzednio zainstalowana, program instalacyjny COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY uruchomi się automatycznie po włożeniu do CD-ROM-u płyty z grą. W sytuacji kiedy CD-ROM nie ma włączonej opcji AutoRun, możesz uruchomić program instalacyjny, klikając program: Setup.now.exe, znajdujący się w głównym katalogu płyty z grą. Po uruchomieniu programu instalacyjnego postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie.

Kiedy gra zostanie zainstalowana, możesz rozpocząć grę po wyborze odpowiedniej opcji w Start=>Programy.

W każdej chwili możesz odinstalować COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY za pomocą odpowiedniej opcji z menu Programów bądź też Dodaj lub usuń programy, znajdującej się w Panelu Sterowania.

MENU MISJI TRENINGOWYCH

Zanim wyruszysz na pierwszą misję wprost w objęcia wroga, będziesz pewnikiem potrzebował kilku drobnych wskazówek. Misje treningowe znajdziesz w folderze Tutorials w menu Start. Tu otrzymasz pomoc potrzebną do szybkiego zapoznania się z grą. Są twa rodzaje misji treningowych:

- siedem MISJI TEORETYCZNYCH: są to krótkie misje mające na celu wyjaśnić system sterowania grą; pierwsza pokazuje ogólny koncept gry, zaś sześć pozostałych przedstawia możliwości każdego z członków oddziału
- jedna MISJA TRENINGOWA: jest to mała misja mająca za zadanie oddać atmosferę panującą podczas regularnej misji; ma ona miejsce w obozie treningowym, zaś twoi podopieczni mogą odnieść nieograniczone obrażenia. Celem jest zapoznanie cię ze specyficznymi umiejętnościami każdego z żołnierzy

Zalecamy, abyś przed rozegraniem pierwszej regularnej misji w grze, poświęcił trochę czasu na misje treningowe. Decyzja należy do ciebie, jednak po misjach treningowych będziesz lepiej przygotowany do rzeczywistej walki.

GRA: PODSTAWOWE ZAŁOŻENIA

MISJE

W COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY musisz pomyślnie przeprowadzić ludzi przez serię misji zainspirowanych różnymi frontami, na których walczyli komandosi aliantów podczas drugiej wojny światowej. Ogółem jest ich osiem. Każda z nich jest wyjątkowa. Każda cechuje się innymi celami oraz warunkami naturalnymi, jak również unikatowymi problemami. Możesz je rozwiązać na wiele sposobów, w zależności od twoich taktycznych zamysłów i umiejętności obchodzenia się z bronią.

Wszystkie misje mają główny cel. Może to być wysadzenie instalacji nieprzyjaciela, uwolnienie więźnia bądź też zlikwidowania generała nieprzyjaciół. Jeżeli nie osiągniesz tego celu, nie zakończysz pomyślnie misji i nie będziesz mógł przejść do następnego zadania. Kiedy tworzyliśmy COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY, staraliśmy się opracować grę, która będzie sprawiała frajdę graczowi - odeszliśmy więc trochę od wiernego opisu roli komandosów podczas drugiej wojny światowej. Jeżeli zatem twój podręcznik historii przeczy czemuś, co zobaczysz w tej grze... uwierz mu.

KARIERA

Aby uzyskać dostęp do danej misji, musisz najpierw bezwzględnie osiągnąć główny cel poprzedniej. Za każdym razem, kiedy uda ci się pomyślnie zakończyć misję, gra przyzna ci punkty zgodnie z poziomem ukończenia, jak również umożliwi przejście do kolejnego zadania. Punkty będą zależały głównie od czasu, jakiego potrzebowałeś na ukończenie danej misji (im mniej, tym lepiej), oraz od obrażeń, jakie odniosłeś (im mniej ucierpiał twój oddział, tym lepiej). Liczba nieprzyjaciół, których zlikwidujesz, nie ma tu żadnego znaczenia (aczkolwiek będziesz o niej poinformowany pod koniec misji). Wraz z przechodzeniem kolejnych misji, otrzymywane przez ciebie punkty będą się kumulowały. Kiedy uzbierasz odpowiednią ilość punktów, możesz awansować.

Zaczynasz grę w stopniu sierżanta; wraz z gromadzeniem kolejnych zasług będziesz się piął w górę drabiny awansów. Jeżeli pod koniec wojny twoje osiągnięcia będą imponujące, możesz nawet zostać marszałkiem polowym. Oznaczać to będzie, że twoje działania były absolutnie genialne. Z drugiej strony, jeżeli twoja skuteczność i wartość będą marginalne... cóż, możesz wtedy pozostać sierżantem przez całą wojnę. Tylko od ciebie zależy, czy zechcesz robić tylko to, co jest wymagane, czy też będziesz chciał zostać przykładem dla swoich ludzi i wykonywał zadania przekraczające wymogi służby. Od tego zależy twoja kariera wojskowa, honor oraz ... emerytura.

RADY TAKTYCZNE

Od pierwszej misji zorientujesz się, że gra COMMANDOS mocno się różni od innych gier strategicznych. Musisz się nastawić na inne myślenie. Oto kilka rad:

* Pomyśl, zanim zaczniesz strzelać. Wysyłanie ludzi, by rzucali się na wroga zionąc ogniem, jest najlepszym sposobem do obejrzenia kilku czaszek w górze ekranu. Co więcej, twoi przełożeni oczekują, że zrobisz swoje z minimalnym zużyciem amunicji i najmniejszymi stratami własnymi (nie by byli tak miłosierni, ale wyszkolenie komandosa jest drogie). Nie jest ważne, ilu nieprzyjaciół wyślesz do teutońskiej Valhalli. Każda misja ma przynajmniej jedno „eleganckie" rozwiązanie - spróbuj je znaleźć.

* Poruszaj się od ukrycia do ukrycia. Znajdź miejsca, w których nieprzyjaciel nie będzie mógł cię znaleźć i wykorzystuj je jako kolejne punkty zbiórek (waypoints).

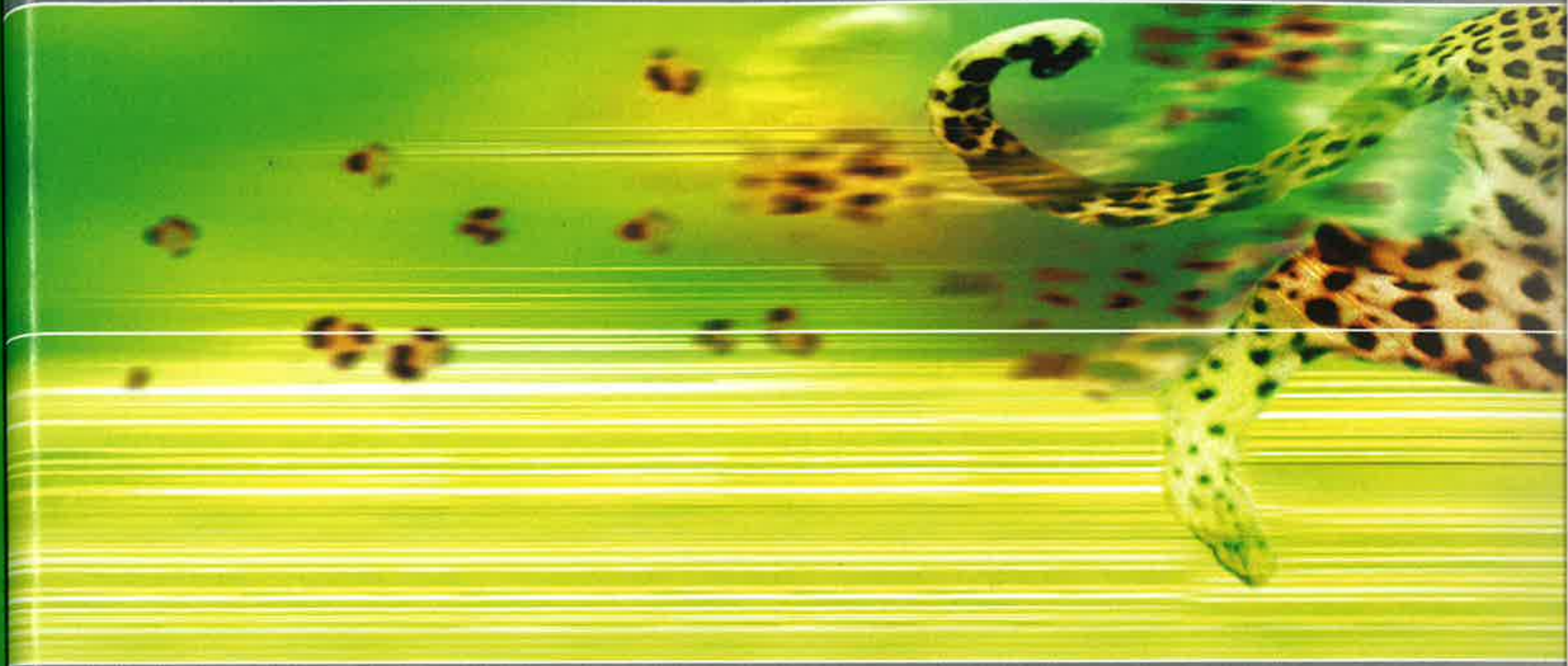
* Nigdy nie uważaj się za bezpiecznego. Normalnie nieprzyjacielscy żołnierze zwracają na siebie baczną uwagę i o ile dość łatwo uporać się z jednym (jeżeli jest sam), bierz zawsze pod uwagę możliwość, że inny to zobaczy i podniesie alarm.

* Unikaj skandalów i brewerii - w razie możliwości odkładaj je na koniec. Postaraj się zostać niezauważonym przez nieprzyjaciela, dopóki nie umocniłeś się na dobrze bronionej pozycji. Szczególnie uważaj na koszary – no, chyba że nie da się sprawy załatwić po cichu. Zawsze zaplanuj drogę ucieczki z największą możliwą do osiągnięcia prędkością i nie mów nam, żeś o tym nie pomyślał!

* Nie przejmuj się za bardzo prawami własności. W trakcie gry dość często będziesz się natykał na przepiękne nieprzyjacielskie pojazdy czekające tylko na księcia z bajki, który je weźmie, wykorzysta i porzuci. Pamiętaj, że w razie wykrycia lepiej jest wiać jakimś pojazdem, niż drałować pieszo. Zwracaj także uwagę na nieprzyjacielskie porzucone stanowiska ogniowe. Broń to broń, szczególnie jeżeli ją przejmiesz i „wyzwolisz spod niemieckiego ucisku".

Proactive ai

pl.asus.com



Szybkość płyt głównych ASUS z nowej serii S775 wywoła u Ciebie panikę

Nowe płyty ASUS dla procesorów Intel ze złączem Socket 775 to oszałamiająca wydajność połączona z niesamowitą, funkcjonalnością. Nie uwierzysz własnym oczom!

Stack Cool™
Bezgłośny overclocking i niższa temperatura pracy.

AI NOS™
Zastrzyk wydajności dokładnie wtedy, kiedy jest potrzebny

AI NET2
Diagnostyka sieci przed uruchomieniem systemu.

WiFi-G
Zintegrowany bezprzewodowy punkt dostępowy

WiFi @HOME 802.11g

> P5AD2 Premium
>Socket 775 Prescott
>Intel 925X/ICH6R
>800MHz FSB
>DDR2 600/533/400 Dual Channel
>100x1+133x2+SATAx8
>RAID 0, 0+1, RAID 5
>1xPCIe16x, 2xPCIe 1x, 3xPCI
>High Definition Audio 7.1 Channel
>2x PCIe GB-LAN, 139b/a, 8xUSB, WiFi-g
>ASUS: Ai NOS, Ai Net2, Hyper Path 2, Stack Cool

> P5GD2 Premium
>Socket 775 Prescott
>Intel 915P/ICH6R
>800MHz FSB
>DDR2 600/533/400 Dual Channel
>100x1+133x2+SATAx8
>RAID 0, 0+1, RAID 5
>1xPCIe16x, 2xPCIe 1x, 3xPCI
>High Definition Audio 7.1 Channel
>1x PCIe GB-LAN, 139b/a, 8xUSB, WiFi-g
>ASUS Ai NOS, Ai Net2, Hyper Path2, Stack Cool

> P5GD1
>Socket 775 Prescott
>Intel 915P/ICH6R
>800MHz FSB
>DDR 400 Dual Channel
>100x1+133x2+SATAx4
>RAID 0, 1, 0+1
>1xPCIe16x, 3xPCIe 1x, 3xPCI
>High Definition Audio 7.1 Channel
>1x PCIe GB-LAN, 8xUSB
>ASUS Ai NOS, Ai Net2

> P5GDC Deluxe
>Socket 775 Prescott
>Intel 915P/ICH6R
>800MHz FSB
>DDR2 600/533/400 Dual Channel
>100x1+133x2+SATAx4
>RAID 0, 1, 0+1,RAID5
>1xPCIe16x, 3xPCIe 1x, 3xPCI
>High Definition Audio 7.1 Channel
>1x PCIe GB-LAN, 1394a, 8xUSB
>ASUS Ai NOS, Ai Net2, stack cool

P5AD2 Premium

P5GD2 Premium

P5GD1

P5GDC Deluxe

AB S.A.
ul. Kościerzyńska 32
51-416 Wrocław
Tel: 071 3240517
Fax: 071 3240583
www.ab.pl

ABC Data/Actebis PL
ul Annopol 3
03-236 Warszawa
Tel: 022 6760900
Fax: 022 6141616
www.abcdata.com.pl

INCOM SA
55-075 Bielany Wrocławskie
ul. Kolejowa 3
Tel: 071 3588000
Fax: 071 3588088
www.incom.pl

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

SŁAWEK „SLIP" LIPOWSKI, E-MAIL: SLIP@CDACTION.PL

ACTION FPP

Dziś chciałbym przedstawić pokrótce Counter-Strike'a 2D. Ponadto gdzieś obok powinniście znaleźć tekst CormaCa, który zapewne ucieszy wszystkich właścicieli DooMa 3. Nie zapomnijcie również, że na nośniku dołączonym do CDA, a konkretnie w FPP MegaZinie, czeka na was kolejna, pokaźna i interesująca porcja tekstów!

COUNTER-STRIKE 2D

Wszyscy chyba doskonale pamiętają czasy olbrzymiej popularności gry DSJ w naszym kraju. Nie ma co ukrywać, że ta niezbyt przecież zaawansowana technicznie gra triumf w Polsce święciła głównie za sprawą sukcesów Adama Małysza. Często nawet nie mówiło się (bynajmniej w moim otoczeniu), że gra się w DSJ-ota - tylko, że gra się w Małysza, chociaż ten, poza samą tematyką skoków narciarskich, z tą grą nic wspólnego nie ma.

Z drugiej jednak strony, pojawiły się też inne gry podejmujące tematykę skoków narciarskich, a jakoś nie potrafiły one zawładnąć naszymi sercami. Czemu? DSJ jest mały (można go przenieść na dyskietce), niesamowicie grywalny i można go uruchomić niemal na każdym kompie - i to właśnie w tych cechach niewątpliwie należy upatrywać powodów jego popularności.

Podobnie ma się sprawa z grą Counter-Strike 2D. Ta ma właściwie wszystko to, co oryginalny CS (tryby gry, rozbudowany arsenał etc.), z tą małą różnicą, że jest darmowa, ma naprawdę niskie wymagania sprzętowe i zajmuje zaledwie kilka MB.

Oczywiście mały rozmiar gry pociąga za sobą kilka konsekwencji. W CS2D nie uświadczymy widoku FPP czy chociażby jakiejkolwiek trójwymiarowości. To, co widzimy na ekranie, przypomina raczej gry z czasów świetności Amigi, ale tak naprawdę nikomu to chyba za bardzo nie przeszkadza. Wszystko wygląda przyzwoicie, a możliwość włączenia czegoś w rodzaju mgły sprawia, że nie widzimy, co dzieje się za naszymi plecami i przeszkodami, czyli tak jak w widoku FPP. Przyczepić się można jedynie do dwóch elementów. Po pierwsze, gracz jest krótkowzroczny, chociaż byśmy robili nie wiem - co i tak nie zobaczymy, co się dzieje na planie, który nie mieści się na monitorze, ale takie jest już ograniczenie widoku 2D, więc pozostaje się do tego przyzwyczaić. Nieco bardziej uciążliwe jest to, że początkowo ma się piekielne problemy z rozpoznaniem, kto jest kto i albo zabija się swoich, albo nie strzela się do czasu, aż nie najedzie się na postać celownikiem i nie ujrzy napisu 'enemy'. Jednak wtedy często bywa już za późno na cokolwiek...

Przyznać jednak trzeba, że jeśli już nauczymy się odróżniać wrogów od sprzymierzeńców, w CS2D gra się przyjemnie. Niektórzy porównują tę grę do Soldata, twierdząc, że CS2D to niewątpliwie fajna gra, ale Soldat jest lepszy. Ja uruchomiłem Soldata bodaj raz i na tym się moja przygoda z tą pozycją skończyła. Gdy włączyłem CS2D - zginąłem na pół dnia. :) Być może dlatego, że Soldat wydał mi się nieco przekombinowany, tymczasem CS2D to tak naprawdę solidna gra FPP, tyle że akcja ukazana jest tu w 2D. Jeśli ktoś grał kiedykolwiek w oryginalnego Counter-Strike'a czy też w CS:CZ, z CS2D będzie się czół jak w domu. Zasady gry (tryby rozgrywki, kupowanie uzbrojenia etc.) są bliźniaczo podobne do tych z pierwowzoru, więc nie ma się co na ich temat rozpisywać.

Podkreślić jednak należy, że podobnie jak CS, tak i CS2D przeznaczony jest głównie do rozgrywki za pośrednictwem Sieci. Boty w grze są i tyle dobrego o nich można powiedzieć. :/ Można sobie włączyć grę z botami, wrzucić ich kilkadziesiąt na mapę, pośmiać się, a potem wrócić do gry z żywym przeciwnikiem. :) Ani trochę tu nie przesadzam! Gdy widzi się kilka botków, które zawsze podążają gęsiego po tej samej prościutkiej linii, można bądź płakać, bądź się śmiać. Polecam to drugie rozwiązanie. Jeszcze ciekawiej robi się, gdy spotkają się dwa takie z przeciwnych drużyn. Każdy z nich prze wtedy do przodu i strzela w oponenta. Oczywiście obaj idą po linii prostej. Następnie mijają się, odwracają i idąc tyłem strzelają dalej...

Jeśli jednak zapomnieć o istnieniu tych niefortunnych botów i przymknąć oko na ograniczenia wynikające z konwencji 2D, okaże się, że CS2D to bardzo solidna gra. Godne uwagi jest to, że jest ona cały czas rozwijana. Miesiąc temu na DVD, w tym miesiącu na CD znaleźć możecie CS2D 0.0.3.1. Wydana została 20 lipca. W momencie gdy piszę te słowa, dostępna jest już wersja 0.0.3.3. Pewnie gdy wy będziecie to czytać, na oficjalnej stronie gry (www.cs2d.com) znaleźć będzie już można jeszcze nowszą wersję. To dobrze jej wróży na przyszłość.

Swoją drogą... Wszyscy uczniowie wiedzą, w jakie to „potężne" maszyny wyposażone są sale komputerowe naszych szkół. Sam jeszcze doskonale pamiętam, że jeszcze kilka lat temu, w latach świetności Q3A i UT, zagrywaliśmy się po godzinach w szkole w... pierwszą część Quake'a. Czemu? Bo to była najlepsza sieciowa gra tego typu, którą pociągnąć mogły wszystkie kompy. Pewnie gdybym teraz chodził do tej szkoły, czas po lekcjach upływałby przy CS2D. :) Jeśli tylko podpięci jesteście do jakiejkolwiek sieci - możecie śmiało sięgnąć po CS2D. Jeśli nawet wami nie zawładnie, na pewno spędzicie przy nim kilka miłych chwil. |CDA|

FPP MegaZin 35 na CD

Co prawda, zawartość najnowszego - 35 już numeru, FPP MegaZinu, który jak zwykle znajduje się na CD/DVD, jest ściśle tajna (tajna i nieco... wariacka – szczegóły we wstępniaku ;)), ale w tajemnicy (nie wydacie mnie, prawda? :)) mogę wam coś na ten temat powiedzieć. I tym razy nie zabrakło stałych pozycji, takich jak felietony, zapowiedzi i recenzje. Pojawił się nowy dział „CoD Field", powrócił „Kącik Twórczy". Nie zabrakło również „FPP Hollywood", Galerii i Downloadu oraz działu „Listy", który przybrał już bardziej tradycyjną formę. Więcej zdradzić już nie mogę, rozpakujcie FPPMZ i przekonajcie się sami, co dokładnie dla was przygotowaliśmy. Warto!

CORMAC

TWEAKUJEMY DOOMA 3

W artykule tym zajmiemy się pobieżnie (bo miejsca malutko) plikami konfiguracyjnymi oraz konsolą Dooma 3, która jak zwykle kryje nieco ciekawych rzeczy. Być może uda nam się trochę przyspieszyć działanie gry. Nie obiecuję, że wydajność od razu skoczy o kilka klatek. Niektórym porady te mogą w ogóle nie pomóc lub zmiany będą ledwie widoczne – wiele zależy od konfiguracji konkretnego komputera.

Interesować nas będą dwa tekstowe pliki konfiguracyjne gry - DoomConfig.cfg oraz AutoExec.cfg. Pierwszy z nich znajduje się w podkatalogu \base w katalogu gry. Drugi tworzymy sami zwykłym edytorem tekstowym i zapisujemy w tym samym podkatalogu. Komendy zawarte w AutoExec.cfg będą uruchamiane „automagicznie" przy każdym starcie Dooma.

Zacznijmy od **prostej rzeczy nieco skracającej czas ładowania danych**. Najpierw robimy kopię zapasową całego podkatalogu \base (na wypadek, gdybyście chcieli pograć w multiplayera bez reinstalacji gry). Normalnie wszystkie dane gry popakowane są w plikach pak000.pk4, pak001.pk4, pak002.pk4, pak003.pk4 oraz pak004.pk4 i w trakcie zabawy są z tych archiwów wypakowywane, co oczywiście nieco obciąża komputer i wydłuża operację wczytywania. Możemy te archiwa rozpakować zwykłym WinRAR-em, by nieco ulżyć komputerowi. Ważne, by wszystkie wypakowywane z nich pliki i podkatalogi znalazły się w podkatalogu \base programu! Pliki pak000-004 można potem skasować.

Teraz czas na plik konfiguracyjny DoomConfig.cfg (robimy kopię bezpieczeństwa na wypadek wpadek). ;) Znajdziemy tam (a jak nie znajdziemy, to dopiszemy) następujące linijki:

seta image_useCache „x"
seta image_cacheMegs „x"
seta image_cacheMinK „x"

Oczywiście te „x" to wartości. I właśnie nimi się teraz zajmiemy. Ustawienie image_useCache na wartość „1" wymusza na grze używanie **pamięci podręcznej na dane graficzne.**

Zmienna image_cacheMegs określa ilość RAM-u przeznaczoną na ten cel. Jeśli chodzi o optymalne ustawienie, zdania są różne. Przedstawię niżej jedną z koncepcji.

Trzecia zmienna z tej grupy, czyli image_cacheMinK, determinuje, jaka musi być minimalna wielkość pliku, by trafił on do pamięci podręcznej. Poniżej 2048 gra może się wywalać (o ile cache'owanie jest w ogóle włączone). Wyższe wartości mogą zwiększyć wydajność, ale mogą ją też pogorszyć, jeśli będą zbyt wielkie i okaże się, że większość tekstur nie łapie się do „schowka".

Pojawiła się wskazówka (ponoć podana przez pracownika Raven Software, pracującego nad Quake 4), wedle której...

image_cacheMegs = ¼ posiadanego RAM-u

image_cacheMinK = (image_cacheMegs/8)*1024

Dla kompa z 512 MB wypadałoby więc ustawić image_cacheMegs na 128, a image_cacheMinK na 16384.

Nie spodziewajcie się wzrostu wyników w timedemo po włączeniu pamięci podręcznej. W Sieci da się znaleźć informacje, jakoby ten mały trik potrafił nawet podwoić liczbę fps. Włóżcie to między bajki. Jakiś wzrost faktycznie może nastąpić, ale główną zaletą cache'u jest to, że ogranicza on w pewnym stopniu denerwujące doczytywanie w trakcie gry.

Czas na konsolę. Również za jej pośrednictwem można wycisnąć ze sprzętu kilka dodatkowych kropel wydajności. Standardowo konsola uruchamiana jest kombinacją Ctrl + Alt + "~", ale można ułatwić sobie życie, dopisując do pliku AutoExec.cfg następującą linijkę:

set com_allowconsole „1"

Spowoduje to, że konsolę wywoływać będziemy samym klawiszem „~" (tylda). Warto również do tego samego pliku dopisać takie coś:

set com_videoRam „xxx"

„xxx" to w tym przypadku ilość pamięci na naszej karcie graficznej. Standardowo gra ustawia tę zmienną na 64 – **warto ją zmienić, jeśli mamy kartę z większą pamięcią.**

Jeśli chcecie sprawdzić, jaka jest obecna oraz domyślna wartość konkretnej zmiennej, wystarczy wpisać jej nazwę w konsoli. Aby ustawić inną wartość tymczasowo (czyli do czasu wyłączenia gry lub kolejnej zmiany), należy użyć polecenia set (jak w przykładach powyżej). Polecenie seta powoduje zmianę i zapamiętanie nowej wartości.

Poniżej znajdziecie inne **zmienne przydatne w tweakowaniu** grafiki i nie tylko. Nie zawsze wynik działania polecenia będzie widać już w timedemo. W nawiasach kwadratowych podaję możliwe wartości, przy czym zazwyczaj 1 włącza komendę (np. set r_useTurboShadow 1), a 0 wyłącza.

- com_showfps [0,1] – wł./wył. wyświetlanie liczby klatek na sekundę
- image_anisotropy [1,2,4,8] – poziom filtrowania anizotropowego. „1" wyłącza filtrowanie. Ustawienie detali na High powoduje automatyczne włączenie anizo x8. Za pomocą tego polecenia możesz je wyłączyć
- image_filter – sposób filtrowania tekstur „GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST" – szybsze (bilinear filtering) „GL_LINEAR_MIPMAP_LINEAR" – ładniejsze (trilinear filtering), różnica w jakości obrazu jest niewielka
- r_useOptimizedShadows [0,1] – optymalizuje wyświetlanie statycznych cieni
- r_useTurboShadow [0,1] – optymalizuje wyświetlanie dynamicznych cieni
- image_usePrecompressedTextures [0,1] – włączenie kompresji tekstur przyspiesza grę
- image_useNormalCompression [1,2] – metoda kompresji tekstur. 1 – wyższa wydajność, 2 – wyższa jakość
- image_useCompression [0,1] – włączone przyspiesza grę przy drobnej utracie jakości obrazu
- image_preload [0,1] – włączone wydłuża czas ładowania etapów, lecz ogranicza doczytywanie w trakcie gry
- s_force22kHz [0,1] – włączone wymusza obniżenie jakości dźwięku i przyspiesza grę
- g_showPlayerShadow [0,1] – wł./wył. cienia gracza
- r_skipBump [0,1] – wł./wył. bump mappingu
- image_lodbias – jakość mipmap. Wartości od –2 (wolnie, ładniej) do 2 (szybciej, brzydziej)
- g_decals [0,1] – wł./wył. wyświetlania śladów po kulach i wybuchach
- image_roundDown [0,1] – kontroluje sposób skalowania tekstur o niewłaściwym rozmiarze. 0 skaluje w górę (wolniejsze), 1 skaluje w dół (szybsze)
- image_downSizeBump [0,1] oraz image_downSizeBumpLimit [liczba pikseli] – kontroluje wielkość bumpmap. Pierwsza zmienna włącza kontrolę, druga zaś określa maksymalną wielkość bumpmapy w pikselach. Jej wartość należy ustalić mnożąc przez 4 ilość pamięci na karcie graficznej
- image_downSize [0,1] oraz image_downSizeLimit [liczba pikseli] – jw., tyle że dotyczą lightmap
- image_downSizeSpecular [0,1] oraz image_downSizeSpecularLimit [liczba pikseli] – jw.

To tylko niektóre z poleceń. Po więcej informacji odsyłam pod adresy podane na końcu artykułu.

I jeszcze bonus dla posiadaczy kart ATI. Na naszej płycie (w bonus2\doom3) znajdziecie mały pliczek zawierający optymalizację dla Dooma 3. Nie jest to żaden oficjalny patch, choć stworzyła go osoba związana z ATI. Znajdującym się w tym archiwum plikiem interaction.vfp należy podmienić oryginalny plik z podkatalogu \base\glprogs. Optymalizacja pozwala na włączenie w Catalystach filtrowania anizo niemal bez strat szybkości! Test (R9500@pro, anizo x8/jakość): przed podmianą pliku 31,7 fps, po optymalizacji 35,6 fps. Zmiany zależne są od posiadanej karty i mogą ponoć sięgać 40%! Oczywiście anizo w grze należy wówczas wyłączyć. **|CDA|**

Więcej o optymalizacji Dooma 3 znajdziecie pod tymi adresami:
http://ucguides.savagehelp.com/Doom3/FPSVisuals.htm – opisy i przykładowe pliki konfiguracyjne
http://www.tweakguides.com/Doom3_1.html

Zawarte tu opinie są tylko i wyłącznie poglądami autora tekstu i nie wyrażają oficjalnego stanowiska CDA.

KHEDRON (KHEDRON@OP.PL) | O KANTACH, KANCIKACH I OSZUSTACH

No i dostało mi się od części z was. Z góry przyznaję, że zupełnie zasłużenie i to z kilku powodów. Pierwszy i najważniejszy to moje teksty na temat LCD. Od dawna przekonuję, że (jak na razie) nie są one warte zakupu, przynajmniej do domu - ustępują pod wieloma względami zwykłym CRT, a ich cena jest w większości absolutnie nieadekwatna do tego, co oferują.

NIE DAJ SIĘ NABRAĆ

To oczywiście prawda, ale - jak słusznie zauważyliście - jeśli kupować CRT, to który, za ile, w jaki sposób go wybrać, czym się kierować? Ja na to nie daję odpowiedzi (poza jednym wyjątkiem), a w „komputerowej" prasie ukazuje się ostatnio mnóstwo testów LCD i żadnego CRT. Nawet jeśli już się one pojawią, mają tak kuriozalny charakter (zawsze dochodzi się w nich do wniosku, że nie warto ich kupować), że z pewnością nie są żadną wskazówką dla kupujących.

Nie tak dawno w jednym z miesięczników natknąłem się na ogromny test monitorów. Zakończenie standardowe z jednoznacznym wskazaniem na LCD. Nikomu jakoś nie przyszło do głowy, że przedstawiono CRT w cenie do 600 zł i kazano im rywalizować z LCD kosztującymi od 1200 do ponad 8000 zł. Mało tego - aby wyeliminować konstrukcje naprawdę udane i oferujące najwięcej, przyjęto, że skoro najtańszy LCD to wydatek około 1000 zł, to kwota ta jest górną granicą ekonomicznej opłacalności zakupu CRT. Doprowadziło to w efekcie do tak ogromnej bzdury jak ta, że kupno najtańszego nawet LCD to lepsze rozwiązanie niż jakiegokolwiek CRT. Nie wiem, skąd ten pomysł, ale trzy rzeczy potrafią odebrać człowiekowi rozum: miłość, pieniądze i alkohol.

Drugim błędem, o którym z oślim uporem powtarzam od trzech miesięcy, jest nazywanie najnowszej serii kart Nvidii GF FX 6800xx. Wraz z wprowadzeniem nowych kart Nvidia zrezygnowała z oznaczenia „FX". To raczej logiczne po numerze, jaki wycięto klientom przy okazji prawdziwych FX-ów, ale ja niestety jakoś tej zmiany nie zauważyłem. Cóż, *mea culpa* i wielkie dzięki dla tych, którzy zwrócili mi na to uwagę. Jestem zupełnie przekonany, że gdyby nie oni, przez najbliższe miesiące wciskałbym to „FX" przed każde 68xx. :)

Dziś test monitorów CRT z najróżniejszych przedziałów cenowych i jakościowych.

Na początek trochę teorii techniki i zakupu

Wielkość ekranu w CRT jest zawsze o około jeden cal mniejsza niż podawana przez producenta. Dzieje się tak dlatego, że jego część zasłonięta jest obudową komputera. A zatem w monitorach 17" widzialna część ekranu będzie miała w rzeczywistości 16", zaś w urządzeniach 19" jej przekątna to 18". Drugim ważnym parametrem monitorów jest częstotliwość odświeżania obrazu. Możemy się dzięki niej dowiedzieć, ile razy w ciągu sekundy wyświetlany jest obraz na ekranie. Za wartość bezpieczną dla oczu uznaje się 75 Hz, chociaż obraz o częstotliwości 85 Hz jest już wyraźnie lepszy.

Monitory 17"

	Cena	Gwarancja	Maksymalna rozdzielczość	Odświeżanie	Nasycenie i wierność oddania kolorów	Jakość obrazu statycznego (w grach) 1024x768	Jakość obrazu statycznego (w grach) 1280x1024	Jakość obrazu statycznego (w grach) 1600x1200	Jakość obrazu przy edycji tekstu	Jakość obrazu przy oglądaniu filmu DVD	Ocena końcowa
AOC HT 751	590	36	1600x1200	2	1	1(0)	0(1)	0(1)	1	1	8
Hyundai Q770	560	36	1280x1024	0	1	1(0)	0(0)	-3(-3)	0	1	-3
Iiyama VM 1403	600	36	1280x1024	0	1	1(0)	0(0)	-3(-3)	1	2	-1
Iiyama VM Pro 413	870	36	1600x1200	2	2	2(2)	2(3)	1(3)	3	3	23
LG Flatron T710BH	610	36	1280x1024	0	1	1(1)	0(1)	-3(-3)	1	1	0
LG Flatron T710PH	640	36	1600x1200	1	1	1(0)	1(1)	0(2)	1	2	10
LG Flatron F700B	685	36	1280x1024	0	1	1(1)	0(1)	-3(-3)	2	3	3
LG Flatron F700P	750	36	1920x1440	2	2	2(1)	2(3)	1(3)	2	3	21
Mag 786PF2	700	36	1600x1200	1	1	1(0)	1(1)	0(1)	1	1	8
Mag 796PF2	740	36	1600x1200	2	1	1(0)	1(1)	0(2)	1	2	11
Miro P17F86i	525	36	1600x1200	1	0	0(0)	-1(1)	-3(-3)	-1	1	-5
Miro A17NF96	740	36	1920x1440	2	2	2(1)	2(2)	1(3)	2	2	19
NEC FE770	590	36	1280x1024	0	1	1(1)	0(1)	-3(-3)	0	1	-1
Philips 150	630	36	1280x1024	0	1	1(1)	0(1)	-3(-3)	1	1	0
PhilipsP50Brillance	800	36	1920x1440	2	2	2(2)	2(3)	1(3)	2	3	23
Relisys TE770RE	500	36	1280x1024	0	1	1(0)	0(0)	-3(-3)	0	1	-3
Samsung 795MB	680	36	1600x1200	1	1	2(1)	1(2)	0(2)	1	2	13
Samsung 757MB	770	36	1920x1440	2	2	2(2)	1(2)	1(3)	2	3	20
TuSonic EV700	420	12	1280x1024	0	-2	-2(-1)	-2(0)	-3(-3)	-2	0	-15

Wraz ze wzrostem rozdzielczości częstotliwość odświeżania będzie malała. Wiąże się to z występowaniem coraz większej liczby punktów na ekranie i ograniczonymi możliwościami przetwarzania ilości danych przez elektronikę monitora. Nie należy się jednak kierować wyłącznie suchymi parametrami urządzenia. Często zdarza się, że elektronika monitora nie radzi sobie należycie z wysokimi częstotliwościami i obraz, nawet przy 120 Hz, wygląda gorzej niż przy 85. Trzecim z parametrów monitora są dostępne dla niego rozdzielczości ekranu. W przeciwieństwie do LCD monitory CRT potrafią doskonale wyświetlać obraz w różnych rozdzielczościach. W najgorszych urządzeniach jest to maksymalnie 1280 x 1024 p., w najlepszych 2048 x 1536 p.

Podczas kupna CRT należy pamiętać, że nawet monitory tego samego producenta i typu potrafią dość znacznie różnić się obrazem. Jest to konsekwencja procesu produkcyjnego kineskopów i powstających na tym etapie niedokładności. Stąd pojawiające się czasem błędy geometrii czy konwergencji, niebędące typowymi dla danego modelu monitora. Z tego powodu należy dokładnie sprawdzić monitor, który zamierzamy kupić. Jeśli nie spełnia on naszych wymagań, zrezygnujmy i poszukajmy innego. Wystąpienie tego typu wad w najlepszych urządzeniach jest minimalne - wzrasta wraz ze spadkiem ceny.

Warto zwrócić uwagę na **warunki gwarancji.** Liczy się przede wszystkim długość okresu gwarancyjnego. W przypadku monitorów 19" przydatna jest gwarancja w systemie door to door. W przypadku uszkodzenia monitora jest on odbierany, dostarczany do serwisu i odwożony bezpośrednio do domu, oczywiście na koszt producenta. Jeśli wspomnimy tu o wadze niektórych CRT (niestety często im cięższy tym lepszy), staje się to dużym ułatwieniem.

Mimo ofensywy LCD, na rynku wciąż pozostaje duży wybór klasycznych monitorów. Ich ceny stały się bardzo atrakcyjne. Niestety pojawili się producenci przyciągający klientów niską ceną, ale oferujący urządzenia w praktyce nienadające się do użytkowania.

Zacznijmy od monitorów o przekątnej ekranu 17 cali. Rzeczywista wielkość ekranu to wciąż o jeden cal więcej niż 15" LCD. Możemy tu spotkać urządzenia w cenie od 400 do prawie 1000 zł. Ze względu na to, że dokładne opisanie testu wymagałoby kilku stron, jego wyniki znajdziecie w tabeli. Generalnie obowiązuje zasada – im droższy monitor, tym lepszy, ale mimo to w poszczególnych klasach cenowych dość łatwo jest wskazać urządzenia najlepsze.

Jak widzicie, **zakup monitora za 400 czy 500 zł to całkowite nieporozumienie.** Właśnie na podstawie takich urządzeń zwolennicy LCD starają się udowodnić ich przydatność. I rzeczywiście praca czy zabawa przed tymi urządzeniami to zwykła udręka i niszczenie wzroku. Często już po dziesięciu minutach

zaczynają boleć oczy, a po kolejnych dziesięciu – głowa. Ostrość obrazu i odzwierciedlenie kolorów przypominają stare radzieckie telewizory Rubin, a częstotliwość odświeżania niemal pozwala na liczenie ramek. Przez formalność tylko dodam, że nie spełniają one żadnych norm dotyczących ochrony wzroku, nawet tych dla kineskopowych wyświetlaczy radarów z czasów drugiej wojny światowej. Nie kupujcie tego typu monitorów. To tylko strata pieniędzy, a co gorsza również nieodwracalna utrata zdrowia. Wystarczy jednak dołożyć 300 zł, aby sytuacja uległa całkowitej zmianie. **Za 750-850 zł można kupić naprawdę dobry monitor**, przewyższający w typowych domowych zastosowaniach (szczególnie podczas grania) niemal wszystkie LCD, a do tego spełniający ostre normy ochrony wzroku. Te urządzenia można polecić z czystym sumieniem.

W „dziewiętnastkach" sytuacja wygląda podobnie jak wśród mniejszych modeli. To, co tanie, okazuje się zazwyczaj niewarte uwagi. Również

NDSN, stał się niemal nieosiągalny. Trudno stwierdzić, czy to z powodu popytu na niego, czy też został on zdjęty z półek jako zbyt groźny rywal dla niezwykle drogich LCD. Godne polecenia są również monitory LG T900BU i Philips 109B50. Wyglądający nowocześnie LG F900P i nieco prostszy F900B budzą dwojakie wrażenia. Z jednej strony, bardzo dobry obraz, z drugiej, występujące tu często wrażenie jego wklęsłości, całkowicie psujące przyjemność z grania czy oglądania filmu. Wygląda na to, że kineskopy LG przy tej przekątnej (w modelu 17" nie występowało to zjawisko) ujawniają wady. Samsung 957MB dysponuje mniej imponującym kineskopem, ale za to nie wykazuje takich słabości jak kosztujący zaledwie 520 zł TuSonic EV900 - to nic więcej jak tylko jedna wielka pomyłka.

W przypadku wątpliwości pamiętajcie, że znacznie lepszym rozwiązaniem jest kupienie dobrej „siedemnastki" niż słabej lub zaledwie przeciętnej „dziewiętnastki".

Monitory 19"

	Cena	Gwarancja	Maksymalna rozdzielczość	Odświeżanie	Nasycenie i wierność oddania kolorów	Jakość obrazu statycznego (w grach) 1024x768	Jakość obrazu statycznego (w grach) 1280x1024	Jakość obrazu statycznego (w grach) 1600x1200	Jakość obrazu przy edycji tekstu	Jakość obrazu przy oglądaniu filmu DVD	Ocena końcowa
AOC 9K+	819	36	1600x1200	1	0	1(0)	1(1)	0(1)	1	1	7
Hyundai V995	780	36	1600x1200	1	1	1(1)	1(1)	0(1)	1	1	9
Hyundai Q995	930	36	1600x1200	1	1	2(1)	2(1)	1(2)	1	1	13
Iiyama VM 1451	875	36	1920x1440	2	0	1(0)	1(1)	0(1)	1	1	8
Iiyama VM Pro455	1290	36	1920x1440	2	2	2(2)	2(2)	1(3)	2	2	20
LGFlatronT910BU	1020	36	1920x1440	2	2	2(2)	2(2)	1(2)	2	2	19
LG Flatron F900B	1100	36	1920x1440	2	2	2(2)	2(2)	1(2)	2	2	19
LG Flatron F900P	1250	36	2048x1536	3	2	2(2)	2(2)	2(3)	2	2	22
Mag 996PF2	1120	36	1920x1440	2	2	2(1)	2(2)	1(2)	1	2	17
Miro P1998F	700	36	1920x1440	2	1	1(1)	1(1)	1(2)	1	1	12
Miro P19F98	860	36	1920x1440	2	2	2(1)	2(2)	1(2)	1	1	16
Philips 109B50	990	36	1920x1440	2	2	2(2)	2(2)	2(2)	2	2	20
PhilipsP40Brilance	1410	36	2048x1536	3	2	3(2)	3(3)	3(3)	3	3	28
SamsungSM957MB	1140	36	1920x1440	2	2	2(1)	2(2)	1(2)	1	2	17
SamsungSM959NF	1450	36	2048x1536	3	3	3(2)	3(3)	3(3)	3	3	29
TuSonic EV900	520	12	1600x1200	1	0	0(0)	0(0)	-1(-1)	0	1	0

tu kupno monitora za 500-600 zł to tylko strata pieniędzy. Z racji wielkości ekranu również monitory za 700-800 zł rzadko nadają się do użytkowania.

Tabele to jedynie suche liczby i wymagają odrobiny opisu. Spośród najlepszych monitorów 17" spokojnie możecie kupować modele Iiyama Pro413, LG F700P, Philips P50Brillance i Samsung 757MB. W przypadku Miro A17NF96 zalecałbym już ostrożność, gdyż opinie użytkowników o tym monitorze bywają skrajnie różne. Jeżeli ktoś upiera się przy kupnie tańszego monitora, musi się pogodzić z brakiem możliwości grania w większych rozdzielczościach. Wówczas monitory, takie jak LG F700B czy Philips T50 wystarczą. Kupowanie ich jest jednak mało opłacalne, gdyż za około 100 zł więcej można mieć monitor znacznie lepszy.

Wśród „dziewiętnastek" wyróżniają się Samsung SM 959NF i minimalnie tylko mu ustępujący Philips P40Brilance. To urządzenia naprawdę znakomite, doskonale nadające się nie tylko do gier, ale również edycji tekstu czy profesjonalnych zastosowań graficznych. Niestety monitor Samsunga, od czasu opisu w

Przekątna ekranu to nie wszystko, a znacznie bardziej od dwóch cali liczą się ostrość obrazu, nasycenie kolorów czy brak błędów konwergencji.

I jeszcze kilka słów o LCD

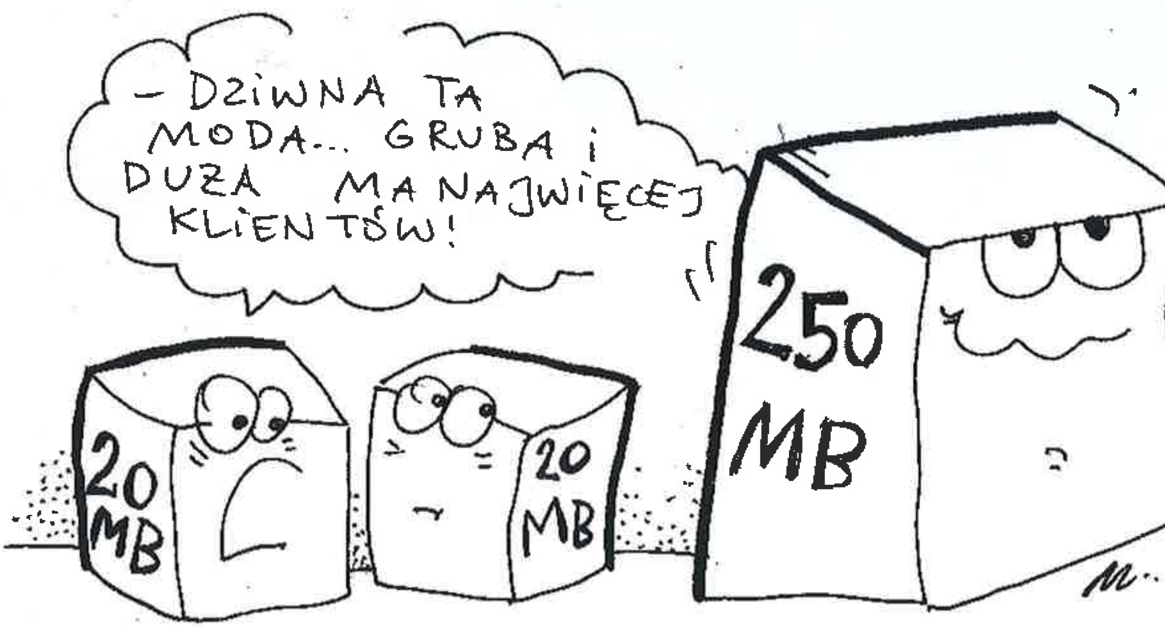
Wbrew temu, co mi się zarzuca, nie jestem przeciwnikiem monitorów LCD. Po prostu nie mogę patrzeć, jak wciska się klientom coś niedoskonałego, pełnego wad, a w dodatku bardzo drogiego tylko i wyłącznie dlatego, że jest to modne, no i oczywiście daje sprzedawcy ogromny zysk. Jeżeli za znacznie niższą kwotę można mieć urządzenie nieporównywalnie lepsze, nie widzę powodu, aby o tym nie pisać. Kiedy LCD zaczną być warte własnej ceny, z przyjemnością o tym napiszę - tylko, że znacznie wcześniej zostaną one zastąpione przez nowocześniejsze rozwiązania. Na razie ich ofensywa to w głównej mierze zasługa dziwacznych testów w komputerowej prasie, niezbyt uczciwych reklam i chęci popisania się przed znajomymi.

To już wszystko na dziś. W następnym miesiącu przegląd i test najnowszych kart graficznych z wyjaśnieniem, dlaczego nowe wersje procesorów są znacznie bardziej podatne na podkręcanie od tych sprzed kilkunastu miesięcy.

Czekam na wasze uwagi, sugestie i pytania. **|CDA|**

Jeszcze do niedawna każdy mógł podszyć się pod większość użytkowników darmowych kont. W banalny sposób - po prostu w programach pocztowych serwer sprawdzał poprawność hasła tylko przy pobieraniu wiadomości, wysyłanie odbywało się od razu. Wystarczyło więc wpisać wszystkie ustawienia cudzego konta do programu pocztowego. Potrzebna była do tego znajomość adresu e-mail „ofiary" i serwera SMTP, powszechnie dostępnego. Teraz już, dzięki autoryzacji, nie jest to możliwe, gdyż zanim wiadomość przejdzie przez jakiś serwer, ten zażąda od komputera podania hasła.

W skrócie: uwierzytelnianie jest bardzo użyteczną opcją :)



W POWODZI SKRZYNEK

Kilka lat temu, podczas wielkiego boomu na Internet, portale mnożyły się jak szalone, wyposzczone króliki. Po wielkim krachu, spowodowanym nadejściem recesji, niewiele z nich przeżyło. Musiały ratować się na wszelkie sposoby.

Nawet największe z nich (Wirtualna Polska jest tu najlepszym przykładem) nie były w stanie się utrzymać z wszechobecnych reklam. Coraz więcej usług było płatnych, te bezpłatne zaś były ograniczane. Między innymi kilka miesięcy temu Interia.pl (własność koncernu, w którego skład wchodzi też radio RMF FM) zmniejszyła swoje bezpłatne skrzynki pocztowe o połowę, **większe pojemności** pozostawiając płatnym usługom.

Teraz jednak sytuacja się zmienia, i to diametralnie. Po części spowodowane jest to powoli odradzającym się rynkiem (tak, tak - według ekspertów recesja się wreszcie kończy), po części zbliżającą się wielką konkurencją. Kilka tygodni temu, zupełnie nagle i niespodziewanie, jedni z większych dostawców darmowych skrzynek pocztowych - o2.pl i interia.pl - zmienili o 180 stopni swoją strategię. Ten pierwszy oferuje teraz skrzynki wielkości 250 MB, drugi - 100.

I po to właśnie ten tekst powstał - żeby porównać możliwości oferowane teraz przez darmowe konta pocztowe, bez których dzisiaj obejść się nie sposób. Praktycznie każdy dostawca kont ma szeroką ofertę, diabeł zaś tkwi w szczegółach. Dlatego właśnie zdecydowałem się przygotować tabelkę, którą widzicie na kolejnej stronie. Celowo nie podsumowuję w żaden sposób wyników „testów", gdyż użyteczność skrzynki w bardzo dużej mierze zależy od tego, do czego ktoś ją chce wykorzystywać. (Jeśliby jednak mnie ktoś prywatnie zapytał, jakie są moje typy, powiedziałbym tylko, że sam korzystam z kont na Interii, o2 i PF-ie.)

Przykładowo - **wielka pojemność** jest niezwykle istotna szczególnie dla tych użytkowników, którzy sprawdzają pocztę na różnych komputerach, korzystając przy tym z interfejsu WWW, a nie z programów pocztowych (z których najpopularniejszym jest Outlook Express). Oni są w stanie wykorzystać ćwierćgigową pojemność - cała reszta bez niej spokojnie jest w stanie się obejść.

Innym ważnym kryterium jest **wielkość jednorazowej przesyłki**. Dla większości internautów nawet oferowane przez Onet i WP 4 MB to będzie aż nadto. Jednak gdy wysyła i odbiera się naprawdę duże pliki (np. pakiet zdjęć od znajomych), maksymalna wielkość pojedynczego maila zaczyna się liczyć. (Gwoli ścisłości, każdy dobry program pocztowy ma w opcjach możliwość automatycznego dzielenia większych wiadomości, jednak i tak mało kto z tego korzysta.) Tu zdecydowanie najlepsza okazuje się oferta o2.pl, w której limit ustalony jest aż na 20 MB.

Samo udostępnianie miejsca to jednak dziś za mało, żeby zachęcić klientów. Teraz niezwykle liczy się również bezpieczeństwo. To zresztą bardzo dobrze widać w tabeli. Wszystkie konta wymagają uwierzytelniania przy wysyłaniu wiadomości (więcej o tym w ramce), wszystkie mają też skaner antywirusowy, zwykle dość skuteczny. (Nie na tyle jednak, żeby wykryć wszystkie wirusy - ale o tym napiszę pewnie kiedy indziej.)

Z innych opcji warto również zwrócić uwagę na **liczbę adresów**, które oferuje dany serwis. Przykładowo - chcąc mieć

	Wielkość	Limit na przesyłkę	Adresy	Spam	Antywirus	Autoryzacja	Reklamy
Gazeta.pl	21 MB	10 MB	@gazeta.pl	Tak	Tak	Tak	Brak danych*
Wp.pl	10 MB	4 MB (odbiór: 10 MB)	@wp.pl	Tak	Tak	Tak	Tak
Onet.pl	10 MB	4 MB	@poczta.onet.pl @autograf.pl @buziaczek.pl @op.pl	Nie	Tak	Tak	Tak
Interia.pl	100 MB	10 MB	@interia.pl @poczta.fm	Tak	Tak	Tak	Tak
Pf.pl	30 MB	4 MB (odbiór: 30 MB)	@pf.pl	Tak	Tak	Tak	Nie
o2.pl	250 MB	20 MB	@o2.pl @tlen.pl @go2.pl**	Tak	Tak	Tak	Nie
Yahoo.com	100 MB	10 MB	@yahoo.com	Tak	Tak	n/d	Tak

(*) W regulaminie nie znalazłem ani słowa o dołączaniu reklam, również wysylanie pytań i próba kontaktu telefonicznego z portalem nic nie dały. Podczas testów zaś żaden mail nie został okraszony reklamą. Ale czy było to spowodowane polityką Gazeta.pl, czy aktualnym brakiem reklamodawcy - nie wiadomo.
(**) aliasy

konto na Onet.pl, można wybrać spośród czterech adresów. Jeśli więc ulubiony login jest zajęty w domenie @op.pl, to może być wolny w @buziaczek.pl (inna rzecz, że nazwa ta nie jest najszczęśliwsza dla kogoś, kto chciałby mieć poważne, oficjalne konto). Z prezentowanych tu serwisów różne domeny oferują Onet, Interia i o2, przy czym ten ostatni w formie aliasów. Oznacza to, że zakładając konto na ich serwerze (np. adres@o2.pl), automatycznie otrzymuje się trzy adresy do tego samego konta (dodatkowo adres@go2.pl i adres@tlen.pl).

Teraz dwie najmniej przyjemne sprawy. Wszystkie oferowane konta, o ile tylko nie są finansowane przez mafię, muszą w jakiś sposób na siebie zarabiać. Najłatwiej zaś - **dzięki reklamom**. Te pojawiają się w różnych formach - najczęściej są doklejane do przesyłanych listów na dole, czasem też w formie reklam rozsyłanych wszystkim użytkownikom. Tu można powiedzieć o kolejnej ciekawostce. O ile w pierwszym przypadku nie da się nic zrobić (choć póki co nie doklejają reklam o2.pl, pf.pl i chyba gazeta.pl), to już na przykład ci, którzy nie chcą dostawać reklam od Interii mogą po prostu zablokować adres mailing@interia.pl. Warto jednak te wiadomości przeglądać, gdyż czasem dochodzą z niego ciekawe wiadomości dotyczące konta (np. o zmianie sposobu logowania, etc.).

Drugą wadą darmowych kont jest to, że w niektórych przypadkach należy je dość często odwiedzać. Rekord pobiła tu Interia, która już po 45 dniach nielogowania na konto... **kasuje wszystkie wiadomości**, które się na nim znajdują! Jeśli ktoś więc wybiera się na dłużej za granicę albo chociaż przez dłuższy czas nie ma dostępu do komputera - lepiej zrezygnować z usług tej firmy. W innych przypadkach okres możliwego nielogowania jest dłuższy, choć w końcu i tak każdy portal „traci cierpliwość"... (Przykładowo o2.pl zastrzega sobie prawo skasowania konta po 60-dniowej „ciszy".)

Skoro mowa o wyjazdach za granicę, jeszcze jedno. W tabelce porównawczej zamieściłem też konto na yahoo.com. Ma ono kilka wad - dodaje całą masę reklam i przede wszystkim dostępne jest tylko przez interfejs www (nigdzie na stronie nie znalazłem adresów serwerów smtp i pop3, a wpisywanie w ich miejsce standardowych yahoo.com i mail.yahoo.com nic nie dało). Piszę więc o nim raczej jako o ciekawostce, choć bez wątpienia dla ludzi często podróżujących po świecie bez swojego komputera może to być najlepsza opcja. Bo co by o Yahoo nie mówić, serwis działa tak samo na całym świecie. Z polskimi zaś bywa różnie. |CDA|

- KENSINGTON SADDLEBAG SPORT
- CERBERUS-ADSL
- MM 808 PHOENIX WIRELESS JOYPAD
- LEXMARK P915 I P6250
- MP3 - MPIO FL300
- TRUST 640U SILVERLINE HEADSET USB
- SLIM STAR
- EW 1621
- EASYSHARE DX 7590
- TRO-911 TURBO-JET

LISTOPAD 2004

Notebookowy plecak

Kensington wprowadza na polski rynek najnowszy produkt w rodzinie plecaków do notebooków SaddleBag - SaddleBag Sport. Za sprawą tego nowoczesnego i wygodnego rozwiązania osoby żyjące w ciągłym ruchu będą mogły mieć komputer zawsze ze sobą: w pracy, na urlopie, podczas jazdy na rowerze i pieszych wycieczek... Plecak jest ergonomiczny, funkcjonalny, chroni sprzęt, a do tego ma niezły wygląd. Wymiary Kensington SaddleBag Sport to 490 x 390 x 250 mm, waga - 1,25 kg. Sugerowana cena detaliczna wynosi 275 zł. Dystrybucją zajmują się firmy ABC DATA, TECH DATA oraz APRIL.

www.kensington.pl

CERBERUS-ADSL

Router ADSL Cerberus marki PENTAGRAM właśnie pojawił się na sklepowych półkach. Cerberus ADSL to rozwiązanie dedykowane osobom, które chcą się włączyć do ruchu po internetowej infostradzie. Wbudowany modem ADSL pozwala na bezpośrednie połączenie się z siecią, a 4-portowy koncentrator przełączający 10/100 Mb/s umożliwia rozdzielenie sygnału w sieci lokalnej. Cerberus pełni również funkcję firewalla, dzięki czemu zapewnia bezpieczeństwo sieci lokalnej. Oprócz tego urządzenie umożliwia korzystanie z wielu innych usług i udogodnień, np. DDNS, VPN, DHCP i innych. Do routera dołączana jest obszerna instrukcja w języku polskim, dzięki czemu użytkownik będzie miał możliwość łatwego skonfigurowania urządzenia do własnych potrzeb. Sugerowana cena urządzenia to 330 zł.

www.mmv.pl

PHOENIX

MM 808 Phoenix Wireless Joypad to bezprzewodowa manetka z wbudowanymi akumulatorami i prostą w obsłudze ładowarką w komplecie. A oto więcej cech, jakimi charakteryzuje się PHOENIX:
- Zgodny z USB PC i PS2/PSX
- Przejściówka „PS2/PSX to PC USB" w zestawie
- Możliwość pracy w czterech częstotliwościach
- Dwuosiowe drążki analogowe
- 10 przycisków
- Ośmiokierunkowy pad
- Wybór cyfrowy/analogowy
- Interaktywna wibracja w Windows 98SE/ME/2000/XP
- 24 miesiące gwarancji

www.manta.com.pl

Lexmark wprowadza

Domowa drukarka fotograficzna Lexmark P915 i domowe wielofunkcyjne centrum fotograficzne Lexmark P6250 są alternatywą dla konkurencyjnych produktów. Urządzenia P915 i P6250 wyposażono w funkcje, dzięki którym drukowanie zdjęć jest szybkie i łatwe. Na froncie każdej z tych drukarek, w samym środku, znajduje się centrum sterowania - wyświetlacz LCD z systemem pomocy ułatwiającym użytkownikowi życie. Dwuipółcalowy kolorowy ekran LCD udostępnia wbudowany instruktaż filmowy - podczas wymiany nabojów jest dostępny animowany pokaz, krok po kroku demonstrujący wykonywane czynności, zegar odliczający - zapracowani użytkownicy podczas oczekiwania na odbitki mogą wykonywać inne czynności, podczas gdy zegar będzie odliczał czas pozostały do ukończenia zadania, podgląd wydruku - w trybie autonomicznym można podejrzeć wydruk na kolorowym ekranie LCD.

www.lexmark.pl

SHORTY

Cienka gwiazda?

Firma Genius wprowadziła na rynek nową klawiaturę multimedialną – Slim Star. Slim Star jest bardzo cienka i pasuje do każdego stanowiska roboczego. Po zakończeniu pracy można ją ustawić pionowo tak, aby zyskać wolne miejsce na biurku. Srebrno-czarne kolory sprawiają, że produkt firmy Genius jest eleganckim dopełnieniem każdego komputera.

Klawiatura została wyposażona w klawisze, które reagują na delikatne dotknięcia - użytkownicy mogą pracować cicho i wygodnie. Ergonomiczny design ułatwia długą, codzienną pracę przy komputerze. Produkt posiada 12 dodatkowych klawiszy funkcyjnych, m.in. 4 internetowe i e-mailowe, 5 multimedialnych, które znacznie ułatwiają pracę z wieloma aplikacjami. Sugerowana cena klawiatury dla końcowego użytkownika wynosi 64 zł.

www.geniusnet.com.tw

Słuchawki USB

Słuchanie muzyki za pośrednictwem złącza USB dzięki słuchawkom Trust 640U Silverline Headset USB jest nad wyraz wygodne. Są one użyteczne podczas pogawędek i prowadzenia rozmów, a jednocześnie uwalniają obydwie ręce w grach komputerowych oraz w czasie rozmów telefonicznych za pośrednictwem Internetu. Słuchawki te posiadają wbudowany cyfrowy procesor dźwięku, co oznacza, że karta dźwiękowa w komputerze typu PC lub notebook nie jest wykorzystywana. Z tego względu może być ona używana przez inne aplikacje, a głośniki nie muszą być odłączane od zestawu podczas korzystania z nich. Słuchawki Trust 640U Silverline Headset posiadają cyfrową regulację głośności wbudowaną w kabel łączeniowy, a także włącznik wraz z kontrolką LED mikrofonu. Regulowany mikrofon oraz taki pałąk zapewniają dodatkową wygodę. Czuły mikrofon wyposażono w filtr eliminujący hałas otoczenia. Sugerowana cena detaliczna urządzenia to 239 zł.

www.trust.com/14199

Odrzutowiec w obudowie?

Tracer TR0-911 TURBO-JET to nowy model obudowy komputerowej, wyposażony w efektywne mechanizmy

MP3 MPio

Komputronik wprowadził do sprzedaży nowe odtwarzacze MP3 - MPio FL300 i FG100. MPio FG100 przypomina wyglądem klasyczny odtwarzacz kaset analogowych z dwoma głośnikami, z tą jednak różnicą, że jego wymiary to 31/82/28,5 mm. Oczywiście te „głośniki" nie emitują dźwięku - są przyciskami niezbędnymi do obsługi urządzenia. Kasetę zastąpiła tu z kolei pamięć, która może pomieścić od 128 MB do 1 GB muzyki (w zależności od modelu). Pliki można pobierać z komputera za pomocą złącza USB 2.0. Dodatkowe funkcje to tuner FM oraz dyktafon. Jedna bateria AA wystarcza na około 43 godziny pracy urządzenia. Cena MPio FG100 (128MB) to 590 zł. MPio FL300 wygląda jak elegancki wisiorek. Jego rozmiary to zaledwie 3 x 5 cm. Aluminiowa obudowa jest oprawą dla czerwonego, szafirowego lub fioletowego wyświetlacza. Ten posiada wbudowany zegar z budzikiem i funkcję timer. Może również pełnić rolę dyktafonu. Litowo-polimerowa bateria jest ładowana przez złącze USB i wystarcza na około 10 godzin pracy urządzenia. Do odtwarzacza dołączone są wysokiej jakości słuchawki Philips, pełniące jednocześnie rolę „naszyjnika". MPio FL300 z pamięcią 128 MB kosztuje 469 zł. Obydwa odtwarzacze są objęte 24-miesięczną gwarancją.

www.komputronik.pl

Nvidia z Blizzardem

Nvidia poinformowała o rozpoczęciu współpracy z Blizzard Entertainment nad World of Warcraft, niecierpliwie wyczekiwaną grą, której premiera jest zapowiadana w okolicach Świąt Bożego Narodzenia. Nvidia i Blizzard współpracują w celu przygotowania optymalnego wykorzystania w grze efektów i technologii procesorów graficznych (GPUs) firmy Nvidia, platformy sprzętowej zalecanej dla świata Warcrafta. Obie firmy dodatkowo zaangażują się w realizację wspólnej rynkowej strategii wchodzącej w skład realizowanego przez Nvidię programu 'The Way It's Meant to Be Played'. Dodatkowych informacji można szukać na polskiej stronie Nvidii:

www.nvida.pl
www.blizzard.com

Pomarańczowa 8-ka

Ta najnowsza i najszybsza płyta marki Bulkpaq zostanie niedługo wprowadzona na polski rynek. Nośnik ten ma stamper Tayo Yuden, co gwarantuje mu najwyższą kompatybilność zarówno przy zapisie, jak i odczycie. Produkcja w fabryce: INFOSMART, zapewnia wysoką, powtarzalną jakość oraz bezpieczeństwo danych. Bulkpaq Orange DVD-R 4,7 GB cechuje się kompatybilnością z najpopularniejszymi konsolami, przez co doskonale nadaje się do tworzenia kopii bezpieczeństwa ulubionych gier, ale i filmów czy danych.

SLI po nvidiowemu

9 września odbyła się w Warszawie konferencja, na której firma Nvidia zaprezentowała swoje najnowsze „dzieci", mianowicie karty graficzne z serii GF 6600, także w wersjach GT. Oczywiście zaprezentowano ich najnowszą i najciekawszą właściwość, czyli możliwość pracy w trybie SLI (dwie karty w tandemie). Dzięki takiemu połączeniu uzyskano w przybliżeniu 180% mocy jednej z nich, a to z kolei pozwala na uzyskanie doskonałej wydajności. Do tego typu zadań wymagane są jednak specjalne płyty główne z dwoma portami PCI Express.

www.nvidia.pl

16x DVD poprzez USB 2.0

BenQ wprowadza na rynek model EW 162I - pierwszą zewnętrzną nagrywarkę DVD 16x komunikującą się z komputerem poprzez USB 2.0. Nagrywa ona z prędkością 16x w formatach DVD+R/-R, a płyty DVD wielokrotnego zapisu DVD+RW/-RW wypala z prędkością 4x. Ponadto dwuwarstwowa technologia nagrywania pozwala na zwiększenie pojemności nagrania na jednej płycie DVD+R DL do 8,5 GB. Nagrywarka może pracować w ułożeniu pionowym lub poziomym. W Polsce BenQ EW162I dostępna będzie już za 639 zł z gwarancją 24-miesięczną w systemie door to door.

www.benq.com
www.benq.pl

Bufor 16 MB!

Firma Maxtor Corporation poinformowała o wprowadzeniu na rynek nowych zestawów dysków twardych Maxtor SATA Ultra16™ Hard Drive Kit jako jedynych sprzedawanych detalicznie napędów z buforem 16 MB. W skład łatwego do instalacji zestawu wchodzą: przewód SATA i wkręty mocujące oraz podręcznik instalacji zawierający szczegółową instrukcję instalacji. Do zestawu dodano także popularne oprogramowanie instalacyjne Maxtor MaxBlast. Interfejs o szybkości transferu 150 MB/s i funkcje SATA II takie jak NCQ (Native Command Queuing) pozwalają na wykorzystanie napędu Ultra16 przy zaawansowanych zastosowaniach. Silnik dysku jest oparty na cichych dynamicznych łożyskach cieczowych.

www.maxtor.com

SHORTY

chłodzące i charakteryzujący się oryginalnym wyglądem. Unikatowy design nowe obudowy Tracera zawdzięczają przedniej turbinie chłodzącej (wyposażona w regulację prędkości obrotowej), podświetlonej błękitnym kolorem, a także oryginalnym drzwiom osłaniającym napędy komputera. Obudowa wyposażona jest dodatkowo w przezroczystą boczną ścianę, za którą umieszczony został świecący w trzech kolorach wentylator. Obudowa Tracer ma wymiary 200 x 440 x 430 mm. Wyposażona jest ona w cztery kieszenie 5,25", dwie 3,5" oraz trzy ukryte miejsca na napędy 3,5". Jej konstrukcja została wewnętrznie wzmocniona przez zastosowanie blachy o grubości 0,7 mm. Cena detaliczna TURBO TRO-911 JET z przezroczystą ścianą boczną to około 230 zł.

www.megabajt.com.pl

DX 7590

EasyShare DX 7590 to następca modelu DX 6490, jednego z najbardziej popularnych aparatów cyfrowych Kodaka na przełomie 2003/2004 roku. Przede wszystkim zastosowano w nim matrycę 5MP oraz 10-krotny zoom optyczny firmy Schneider-Kreuznach. Powiększona pamięć wewnętrzna 32 MB może być dodatkowo rozszerzona o karty pamięci typu SD lub MMC. Sprawny i precyzyjny system ustawiania ostrości gwarantuje niezwykle szybkie wykonanie fotek – już po 0,2 sekundy od naciśnięcia spustu migawki. 16 programów tematycznych lub jeden z pięciu trybów kolorystycznych daje ogromne możliwości kreacji obrazu. Użytkownik w dowolny sposób może zmieniać ustawienia ekspozycji, przesłony, migawki, ISO i lampy błyskowej.

www.kodak.pl
www.kodak.com

CENA: 1899 zł (cena zależy od dystrybutora i promocji u operatorów GSM)
DOSTARCZYŁ: Nokia Poland, ul. Sienna 73, 00-833 Warszawa, tel. (0 22) 821 82 10
WWW.NOKIA.COM.PL

DANE TECHNICZNE
ZAKRESY GSM: 900/1800/1900
OBSŁUGUJE: GPRS/EDGE, MMS, HSCSD, java, WAP 2.0 (xHTML)
INNE: gry, radio FM, latarka, termometr, miernik dźwięku, portfel elektroniczny, stoper i odliczanie, wybieranie głosowe dla numerów i funkcji, polifoniczne dzwonki, dyktafon, cyfrowy kompas
CYFROWY APARAT: wbudowany (640 x 480, 3 tryby zdjęć)
WYMIARY: 47 x 106 x 24 mm
WAGA: 101 g
WYŚWIETLACZ: 4096 kolorów, 128 x 128pix; 5 linii
CZAS CZUWANIA: do 300 godz.
CZAS ROZMÓW: do 300 min.
ALARM WIBRACYJNY: tak
BATERIA: litowo-jonowa 760 mAh
DODATKOWE: obsługa technologii Push To Talk

MACIEJ LEWCZUK | TELEFON DLA AKTYWNYCH

Telefon dla osób aktywnych, który bogactwem funkcji może przyprawić o zawrót głowy.

Wyróżnienie za mnogość funkcji oraz ich niezłą implementację, w tym Push To Talk.

Nokia 5140

Nokia 5140 to 3-zakresowy telefon komórkowy wprost naszpikowany ciekawymi rozwiązaniami przydatnymi osobom aktywnym, które często uprawiają sporty, a także oczekują od telefonu znacznie więcej niż tylko możliwości dzwonienia i wysyłania SMS-ów.

Jako urządzenie dla aktywnych wyposażono telefon w dwuczęściową obudowę, w newralgicznych miejscach pokrytą miękką gumą, co sprawia, że nawet upadek na beton nie powinien spowodować uszkodzeń. Klawisze są dość wygodnie rozłożone, choć główny przycisk (5-kierunkowy – prawo, lewo, góra, dół i wciskanie) zbytnio wystaje i jest mało precyzyjny, zamiast wyboru pozycji w menu można go przypadkiem wcisnąć. Mankamentem też jest bardzo twardy przycisk z cyfrą „0".

Dwóm górnym przyciskom można przyporządkować funkcje z listy. Klawisz ze znakiem „#" włącza diodową latarkę.

Prócz standardowych funkcji dostępnych w innych telefonach Nokii (organizatora, cyfrowego aparatu z funkcją kamery – jego rozdzielczość to **640 x 480 punktów, stereofonicznego radia**, obsługi MMS-ów, portfela), model ten ma także cyfrowy kompas (należy go skalibrować, obracając w poziomie – pomaga w tym wbudowana, podświetlana poziomica – i wybrać odpowiednią do swojego położenia deklinację – dzięki temu kompas wskaże północ geograficzną, a nie magnetyczną), termometr (może pokazywać bieżącą temperaturę na głównym ekranie, sprawdzanie wskazań po wyjęciu z kieszeni lub pokrowca może nie być dokładne – zakłócenia powoduje ciepłota ciała) i miernik głośności (wskazania w decybelach, wskaźnik pokazuje maksymalny poziom dźwięku). Producent dołączył stereofoniczne słuchawki, specjalny uchwyt do przymocowania telefonu do ramienia, a także spinkę-karabińczyk z wbudowaną lupą i gwizdkiem. Kolejną nowinką jest system Push To Talk, pozwalający na porozumiewanie się pomiędzy kilkoma telefonami wyposażonymi w tę funkcję w sposób podobny do stosowanego w krótkofalówkach. Aby z tego skorzystać, trzeba odpowiednio skonfigurować komórkę. Dodatkowo opcja ta musi być udostępniona przez operatorów GSM, co w Polsce służbom ratowniczym (do celów testowych) zapewniła jak na razie tylko jedna sieć. Usługa ta jest dość ciekawym rozwiązaniem, gdyż najprawdopodobniej wystarczy uiścić stały abonament, by porozumiewać się ze znajomymi, bez konieczności wnoszenia opłat za czas połączenia. Krótkofalówki ograniczone są zasięgiem, a z PTT najprawdopodobniej będą mogły korzystać nawet osoby będące w różnych miastach, czyli oddalone od siebie o setki kilometrów.

Dość długa praca (kilka dni – w teście maksymalnie 7) po naładowaniu akumulatora to całkiem dobry wynik. Przy intensywnym korzystaniu z dołączonych dodatkowych funkcji (prócz rozmów i SMS-owania) czas ten odpowiednio się skraca.

Ciekawostką jest wbudowana aplikacja zwana Elektronicznym Trenerem. Jest to program pomagający w planowaniu i przeprowadzaniu ćwiczeń typu Centrum Fitness (ćwiczenia od 30-90 min), Na Zewnątrz (biegi, power walking, kolarstwo), Pływanie (30-90 min).

Nokia 5140 jest bardzo ciekawą propozycją dla osób czynnie uprawiających sport, a także młodych ludzi, którzy wykorzystają wbudowane w aparat funkcje. **|CDA|**

Nokia 5140

⊕ mnóstwo funkcji (PTT, cyfrowy kompas, radio itd.)
⊕ obudowa zapobiegająca uszkodzeniom telefonu
⊕ funkcja dostosowywania głośności w słuchawce do głośności otoczenia
⊖ wyświetlacz nie został poprawiony od pierwszych modeli – niska rozdzielczość, słaby kontrast
⊖ obudowa nie chroni dobrze od wody i kurzu

POWER 9 | DODATKI 8

www.nokia.com.pl

Konkurs! Konkurs! Konkurs! Konkurs! Konkurs!

DO WYGRANIA:
Okulary przeciwsłoneczne
Bidony na rower
Kurtki-wiatrówki

Odpowiedz na pytanie konkursowe:
Czy telefon Nokia 5140 wyposażony jest w cyfrowy kompas?
A. Tak
B. Nie

Prawidłową odpowiedź prześlij sms-em pod numer
7164
Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.NO.X, gdzie X oznacza wybraną odpowiedź (A lub B)

Koszt wysłania SMS-a 1,22 z VAT
Regulamin konkursu na www.cdaction.com.pl
Na odpowiedzi czekamy do 2 listopada 2004 roku
Nagrody ufundowała NOKIA

| EPSON RX600

- CENA: 1550 zł
- DOSTARCZYŁ: EPSON
- WWW.EPSON.PL

DANE TECHNICZNE
ZASTOSOWANIE: drukowanie, skanowanie, ksero, czytnik kart pamięci
TECHNOLOGIA: Micro Piezo, 6-barwny
ROZDZIELCZOŚĆ: maks. 5760 x 1440 dpi
OBSŁUGIWANE KARTY: SD, MMC, CompactFlash, Memory Stick, SmartMedia, xD-Picture
INTERFEJS: USB 2.0
WYMIARY: 456 x 493 x 300 mm
DODATKOWO: przystawka do skanowania slajdów i negatywów

Prawdziwy kombajn domowo-biurowy: drukarka, skaner, ksero i możliwość skanowania negatywów.

Epson Stylus Photo RX600

Nowe wielofunkcyjne urządzenie Epsona to bardzo ciekawa konstrukcja. Nie dość, że jest w stanie drukować, skanować i działać jako ksero, pozwala na skanowanie negatywów i slajdów, a i to nie wszystko.

Dodatkowy, schowany pod przezroczystą pokrywą, czytnik kart pamięci (SD, MMC, CompactFlash, Memory Stick, SmartMedia, xD-Picture), a także wielofunkcyjny, kolorowy i odchylany ekran pozwalają na drukowanie bez konieczności kopiowania zdjęć do komputera. Fotki można wybrać z poziomu menu drukarki, a także wydrukować foto-indeks i zakreślić w nim odpowiednie pole pod wybraną klatką, włożyć do skanera, wprowadzić odpowiedni papier do podajnika i... już! Urządzenie zrobi swoje.

Zastosowanie sześciu kałamarzy z kolorowym atramentem pozwala na uzyskanie bardzo dokładnych przejść tonalnych na wydrukach fotograficznych w maksymalnej rozdzielczości 5760 dpi. Są one w pełni porównywalne z innymi drukarkami fotograficznymi Epsona. Oczywiście **najlepsze efekty uzyskuje się na specjalnych nośnikach** – papierach powlekanych, foliach itp.

Moduł skanera, jak i dowolna kombinacja pomiędzy nim i drukarką lub komputerem czy też czytnikiem (można skanować bezpośrednio na kartę!) sprawdza się znakomicie. Mankamentem jest natomiast wolny wydruk, nawet w trybie druku zwykłego na zwykłym papierze, bez użycia jakichkolwiek systemów poprawiających jakość.

Epson Stylus Photo RX600 to uniwersalne urządzenie oferujące wysoką jakość wydruków, skanów, a także możliwość użytkowania go bez konieczności podłączania do komputera. Jeśli tylko uważacie, że będziecie potrzebować większości jego funkcji, polecam z czystym sumieniem. |**CDA**|

Epson Stylus Photo RX600

- (+) świetna jakość wydruków
- (+) skuteczne połączenie skanera, drukarki i czytnika kart pamięci
- (+) czytelny, kolorowy wyświetlacz
- (−) wolny wydruk
- (−) mała pojemność kałamarzy z atramentem

POWER	DODATKI	CCB
8	8	7

www.epson.pl

CENA: 319 zł
DOSTARCZYŁ: AB SA, ul. Kościerzyńska 32, 51-416 Wrocław, tel. (071) 324 05 00

WWW.AB.PL

DANE TECHNICZNE
INTERFEJS: ATAPI/EIDE
ZAPIS CD-R/RW: do 48x/24x
ZAPIS DVD+R/RW: 12x/4x
ZAPIS DVD-R/RW: 8x/4x
ODCZYT CD-R: 48x
ODCZYT DVD-R/RW/+R/RW: 12x
CD-TEXT: tak
OVERBURNING: tak
BUFOR: 2 MB (Smart-Burn)
PROGRAMY: NeroExpress 6, InCD 4, CyberLink PowerDVD 5
DODATKOWE: VAS (redukuje wibracje), Smart-X (dostosowuje prędkość do jakości płyty)

TECH-NICK | INNE SZATY?

Szybka nagrywarka za dość rozsądne pieniądze.

HiVision DRW-3S121

Nowa marka na rynku? Niby tak, ale nie do końca. Firma AB, posiadacz marki HiVision, sprzedaje pod tym logo produkty wytwarzane w fabrykach Lite-ON. Nic w tym dziwnego, wielu dystrybutorów tak robi.

Model HiVision DRW-3S121 to nagrywarka płyt DVD+-R i CD-R/RW, będąca w stanie przenosić dane na krążki DVD+R z szybkością nawet 12x (16620 KB/s). Co prawda, nośników o takim faktorze prędkości można na rynku szukać ze świecą, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by +R 8x próbować wypalić z taką prędkością. Udało mi się to z płytkami kilku producentów i co ciekawe, dawały się one bez problemu odczytać nawet na dość leciwym odtwarzaczu Hitachi 2,5x.

Nagrywarka sprawowała się bardzo dobrze podczas wypalania danych czy odczytu nawet dość porysowanych krążków, lecz pojawił się jeden zgrzyt, mianowicie przy próbach ripowania muzyki z zabezpieczonych płytek (Cactus i Key2Audio). Okazało się, że po zastosowaniu firmware'u, który pojawił się w tym samym dniu na stronie WWW, problem zniknął i można było nie tylko posłuchać muzyki, ale także zgrać ją z rozsądną szybkością na dysk twardy.

Mankamentem większości konstrukcji Lite-ON jest fakt, że przy maksymalnych szybkościach zapisu i odczytu szum powietrza, jak i samych krążków jest wyraźnie słyszalny. Podobnie jest w przypadku HiVision DRW-3S121, mimo zastosowanej technologii VAS (redukuje wibracje i szumy). Zaletą może być także fakt, że napęd jest krótki (17 cm).

Ogólnie rzecz biorąc, HiVision DRW-3S121 **jest dobrym napędem, którego jedyną większą wadą jest głośniejsza od tej w przypadku droższej konkurencji praca.** |CDA|

HiVision DRW-3S121
- ⊕ przyzwoita korekcja błędów
- ⊕ szybki zapis danych (płytki +R 8x niejednokrotnie da się zapisać z szybkością 12x)
- ⊖ szum trochę irytuje (szczególnie w nocy)

www.hivision.pl

POWER	DODATKI	ECO
8	4	8

Konkurs! Konkurs!

Do wygrania nagrywarka HiVision 12x oraz monitor CRT Hivision NG 1770 DFT

Odpowiedz na pytanie:
Producentem nagrywarek HiVision jest LiteON
A. Nie
B. Tak

Prawidłową odpowiedź prześlij sms-em pod numer 7164

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.AB.X, gdzie X oznacza wybraną odpowiedź.

Koszt wysłania SMS-a 1,22 z VAT
Regulamin konkursu na www.cdaction.com.pl
Na odpowiedzi czekamy do 2 listopada 2004

Nagrody ufundował HI VISION

CENA: 849 zł
DOSTARCZYŁ: Hewlett-Packard

WWW.HP.PL

MQC | ZABAWKA

DANE TECHNICZNE
ROZDZIELCZOŚĆ: 3,2 MPix
PAMIĘĆ: 16 MB
ZOOM OPTYCZNY: 3x
ZOOM CYFROWY: 5x
GŁĘBIA KOLORÓW: 36 bit
WYŚWIETLACZ: 1,8"
DODATKOWO: 2 kable USB (do komputera i drukarki), data i godzina na zdjęciach

Mały, poręczny i lekki, szkoda tylko, że jakość zdjęć nie jest najlepsza.

HP Photosmart M307

PhotoSmart M307 to w zamierzeniu aparat przeznaczony dla początkujących. Co za tym idzie - niewymagających zbyt dobrej jakości, za to szukających: prostoty obsługi, rozmaitych bajerków i niskiej ceny. Przy takich założeniach - nie jest najgorzej.

Niestety, między bajki można wsadzić zapewnienia o „doskonałych zdjęciach". **Jakość fotografii to największa wada tego modelu.** Są one bardzo ziarniste, przez co drukowanie ich traci większy sens - dobrze wyglądają tylko na wyświetlaczu aparatu (sporym - 1,8"). Po skopiowaniu do komputera wszystkie ich wady od razu wychodzą na światło dzienne. Nie pomaga tu nawet **dość mocna lampa błyskowa** (z których firma HP raczej nie słynie), duży wybór trybów (m.in. zdjęcia krajobrazów i poruszających się obiektów) i **trzykrotny optyczny zoom.**

Do zalet aparatu można zaliczyć za to sporo funkcji dodatkowych. Oprócz możliwości robienia zdjęć monochromatycznych i w sepii, da się również kręcić słabej jakości filmy. M307 potrafi też nagrywać dźwięk, choć nie wychodzi mu to za dobrze. Do tego dochodzą opcje zdjęć seryjnych, portretów i wiele innych. Czyli - w gruncie rzeczy zabawka robiąca zdjęcia, których jakością może zadowolić się jedynie osoba mająca w ręce aparat cyfrowy pierwszy raz w życiu.

Również niską ceną nie ma się co specjalnie ekscytować - należy pamiętać, że trzeba do niej dodać jeszcze kupno dodatkowej karty pamięci (SD/MMC). Przy standardowych 16 MB można zrobić maksymalnie 8 zdjęć najwyższej jakości lub nakręcić ok. 1 minutę filmu. M307 jest sporo tańszy od innych aparatów o teoretycznie podobnych możliwościach. Nie mogę go jednak, ze względu na jakość zdjęć, z czystym sumieniem polecić. |CDA|

HP Photosmart M307
- ⊕ dużo bajerków
- ⊕ niezła lampa
- ⊕ lekki i mały
- ⊕ duży wyświetlacz
- ⊖ fatalna jakość zdjęć
- ⊖ mała pamięć

www.hp.pl

POWER	DODATKI	ECO
3	2	4

POWER - Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI

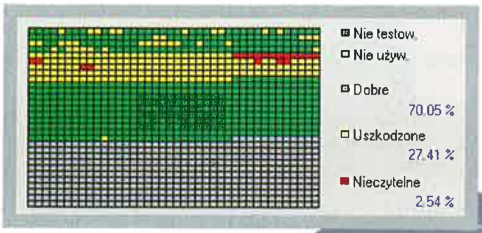
| LITE-ON 1633S

CENA: 399 zł
DOSTARCZYŁ: AB SA, ul. Kościerzyńska 32, 51-416 Wrocław, tel. (071) 324 05 00

WWW.AB.PL

MAX I/O | 16X DVD

DANE TECHNICZNE
INTERFEJS: ATAPI/EIDE
ZAPIS CD-R/RW: do 48x/24x
ZAPIS DVD+R/RW: 16x/4x
ZAPIS DVD-R/RW: 8x/4x
ZAPIS DVD+R9 (dwuwarstwowy): 2,4x
ODCZYT CD-R: 48x
ODCZYT DVD-R/RW/+R/RW: 16x
CD-TEXT: tak
OVERBURNING: tak
BUFOR: 2 MB (Smart-Burn)
PROGRAMY: NeroExpress 6, CyberLink PowerDVD 5
DODATKOWE: VAS (redukuje wibracje), Smart-X (dostosowuje prędkość do jakości płyty)



Nagrywarka szybsza od płytek.

Lite-ON SHOW-1633S

Producenci nagrywarek znacznie już wyprzedzili własnymi konstrukcjami dostępne na rynku materiały – nośniki. Niemal nie uświadczysz w żadnym sklepie ani na witrynach WWW krążków z faktorem 12x, a co tu dopiero mówić o 16-tkach.

Lite-ON, jak i kilka konkurencyjnych firm, zaprezentował napęd będący w stanie nagrywać nie tylko krążki dwuwarstwowe, ale także „zwykłe" DVD+R z szybkością 16x. Tu opisujemy model SHOW-1633S. Nie miałem dostępu do krążków 12-16x i testy przeprowadziłem na nośnikach 4x, 8x firmy TDK (dostarczone przez tę firmę), jak i kilku innych (zakupionych prywatnie). Na niektórych DVD+R o gwarantowanym faktorze 8x dane udało się zapisać z szybkością 12x (!), choć przy dwóch 'no name' okazało się, że zapis trwał dłużej, niż gdybym wypalał je z szybkością 8x! Wynikało to z faktu włączenia się funkcji Smart-X, która „w locie" dopasowała szybkość zapisu do jakości nośnika tak, aby nie powstały problemy spowodowane błędami. Także przy tych nośnikach zapisywanych z ich nominalną prędkością dało się słyszeć głośniejszy szum spowodowany słabszym wyważeniem płytek, z czym nie poradził sobie do końca system VAS (redukcja drgań i szumów).

Samo urządzenie wygląda niemal standardowo, choć po zamontowaniu go obok starszego napędu CD innej firmy okazało się, że jest ono znacznie krótsze, dzięki czemu w części obudów nie będzie problemów z montażem nagrywarki na wysokości płyty głównej.

Przyzwoita korekcja błędów oraz odczyt danych z zabezpieczonych płytek z danymi i muzyką stawiają ten napęd na dość wysokim miejscu w porównaniu z konkurencją. Jeśli chcecie mieć nagrywarkę „na wyrost", polecam tę konstrukcję. **|CDA|**

Lite-ON SHOW-1633S

+ dobra korekcja błędów
+ możliwy zapis płyt DVD+R 8x z szybkością 12x (tylko dobrej jakości)

– szum słyszalny przy wszystkich nośnikach, a przy niektórych bardzo głośny

8 4 7
POWER DODATKI CENA

www.liteon.ab.pl

CENA: 380 zł
DOSTARCZYŁ: Komputronik
ul. Reglowa 9, 60-113 Poznań

WWW.KOMPUTRONIK.PL

DAMIAN | ZAPLANUJ WOLNY CZAS

DANE TECHNICZNE
ZAKRES CZĘSTOTLIWOŚCI: 20 Hz-20 KHz
WYJŚCIE NA SŁUCHAWKI: 2*7 mW
DYNAMIKA: 90 dB
FORMATY CD: CD-DA, CD Text, mixed CD, CD Plus, CD Extra, Enhanced CD
OBSŁUGIWANE PLIKI: MPEG 1/2/2.5, Layer 2/3, WMA, ASF
TAG: ID3 V1, ID3 V2 2.0, ID3 V2 3.0, Ogg Vorbis
ZASILANIE: zasilacz sieciowy, 2 akumulatory litowo-wodorkowe
WYMIARY: 129 x 140 x 18,3 mm
WAGA: 178 g (bez baterii)
DODATKOWE: słuchawki, ładowarka, koszyk na baterie

Elegacki i prosty MPIO CL-200

CENA: 516 zł
DOSTARCZYŁ: TDK Marketing Polska Sp. z o.o.

WWW.TDK-EUROPE.COM

DAN | WŁASNA TŁOCZNIA

DANE TECHNICZNE
INTERFEJS: USB1.0/1.1
TYP DRUKU: termotransfer
ROZDZIELCZOŚĆ: 200dpi
SZYBKOŚĆ: 9,00 mm/s
OBSZAR DRUKU: 74 x 16 mm
ZASILANIE: zasilacz AC 100-240V/13W
WAGA: 750g
ROZMIARY: 180 x 186 x 57 mm
TEMPERATURA PRACY: 10°C~35°C

Szybki druk na każdym nośniku CD/DVD.

MPIO CL-200

Z kolejnym na rynku odtwarzaczem MP3 jest trochę tak jak z drzewami - jeśli widziałeś jedno, nie masz po co wchodzić do lasu. Mimo to przyjrzyjmy się MPIO CL-200, bo może nas zaskoczyć.

Na początek może kilka słów o walorach wizualnych urządzenia. Najkrócej jego wygląd charakteryzują określenia: eleganckie i proste. Dominują tu dwa kolory - czarny i srebrny. Jego rozmiary mieszczą się w granicach określonych standardami wielu innych odtwarzaczy tego typu. MPIO CL-200 nie jest ani przesadnie duży, ani szczególnie mały.

Urządzenie to jest funkcjonalne w jak najbardziej dobrze rozumianym znaczeniu tego słowa. Odtwarza ono pliki muzyczne popularnych formatów zapisu, z Ogg Vorbis włącznie - i co ważne, zupełnie bezusterkowo, bez względu na warunki zewnętrzne (wstrząsy itp.). Rozmieszczenie przycisków zarówno na pilocie, jak i samej obudowie MPIO wydaje się zupełnie poprawne, co w oczywisty sposób ułatwia nawigację odtwarzanymi za jego pomocą utworami.

Zadowalający jest również sposób, w jaki MPIO CL-200 odtwarza utwory muzyczne - nastawy equalizera, m.in. jazz, pop, classic, faktycznie mają tu wpływ na charakter dźwięku słyszanego w słuchawkach. Te ostatnie z kolei nieźle sobie radzą z oddawaniem tych zmian w przełożeniu na to, co słyszymy.

Na koniec warto zwrócić uwagę na cenę urządzenia, która wynosi 380 zł i która za całkiem poprawnie wykonane urządzenie, oferujące wszelkie dobrodziejstwa w przypadku tego rodzaju odtwarzaczy wydaje się jak najzupełniej rozsądna. Polecam! **|CDA|**

MPIO CL-200

+ dobra jakość odtwarzania
+ funkcjonalne
+ cena

− mimo wszystko nieco plastykowe wykonanie

POWER	DODATKI	ECO
8	5	7

www.mpio.com

TDK LPCW-50

Zaczynasz się gubić w setkach płyt CD i DVD – może w końcu zdecydujesz się na ich opisywanie.

Na rynku co jakiś czas pojawiają się nowsze i bardziej zaawansowane drukarki, które poza drukiem na standardowym papierze, dzięki specjalnym tackom, potrafią drukować bezpośrednio na płytach CD/DVD. Oczywiście mowa tutaj o drukarkach atramentowych oraz specjalnych płytach CD powlekanych białą farbą.

W odróżnieniu od tych urządzeń, drukarka TDK wyspecjalizowana jest w druku tylko i wyłącznie na płytach CD/DVD. Niewielkie urządzenie przypomina nieco zewnętrzny napęd optyczny. Z tyłu zainstalowano port USB oraz wtyk zasilacza. Na przednim panelu umiejscowiony został tylko jeden przycisk Eject z kontrolką podłączenia do prądu.

Urządzenie to nie stosuje do druku tuszu, lecz specjalną taśmę. Całość nadruku nanoszona jest metodą termotransferową. Jak można się domyślić, nadruk taki jest bardzo trwały, a co ważniejsze, można go stosować właściwie na każdej płycie, nawet już z oryginalnymi fabrycznymi nadrukami. Do wyboru możemy stosować kilka taśm barwiących – czarną, niebieską, czerwoną, zieloną oraz srebrną.

Dostarczone oprogramowanie jest stosunkowo proste w obsłudze, jednak nieco mu brakuje do pełnej swobody projektowania. Niestety już przy pierwszym druku nastąpiła drobna konsternacja – drukarka ta potrafi drukować tylko jeden pasek w górnej lub dolnej części krążka. Co gorsza, do druku stosować można naraz tylko jedną taśmę barwiącą. Te dwa mankamenty znacznie ograniczają użycie drukarki. Właściwie możemy ją stosować jedynie do opisania lub naniesienia monochromatycznego zdjęcia.

Jak widać, urządzenie to ma zalety oraz wady i tylko od użytkownika, a właściwie jego wymagań zależy, czy znajdzie się popyt na tego rodzaju nowinki. **|CDA|**

TDK LPCW-50

+ druk na dowolnym nośniku
+ trwałość druku

− obszar druku
− ręczne obracanie płytki
− druk tylko jedną taśmą naraz

POWER	DODATKI	ECO
5	3	6

www.tdk-europe.com

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Bateria/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

| GP POWERBANK UNIVERSAL

CENA: 89 zł
DOSTARCZYŁ: GP Battery (Poland) Sp. z o.o., ul. Slowicza 19, 02-170 Warszawa tel. (022) 868 04 90
WWW.POWERBANK.PL

DANE TECHNICZNE
ŁADOWANIE: od 2 do 4 baterii NiMH D/C/AA/AAA i od 1 do 2 9v
SYGNALIZACJA: 3 diody (dwie dla D/C/AA/AAA, jedna dla baterii 9V)
DOŁĄCZONE AKUMULATORY: brak
CZAS ŁADOWANIA: minimum 5 godzin
DODATKOWE: brak

MQC | PRAWDZIWY KOMBAJN!

Wielki i powolny sprzęt ze sporymi możliwościami.

GP PowerBank Universal

Tym razem do testów trafiła ładowarka o zastosowaniach typowo domowych. Jej największą i niewątpliwą zaletą jest to, że... mało jest na rynku akumulatorków, których by nie naładowała.

No, nieco przesadziłem. Konkretnie - GP PowerBank Universal obsługuje tylko baterie typu NiMH: AA/AAA/D/C/9V, czyli wszystkie najpopularniejsze formaty. Choć na opakowaniu jest napis „5 hours", nie należy mu do końca wierzyć - owszem, PB Universal potrafi naładować w pięć godzin niektóre baterie, ale tylko wtedy, gdy mają one niską pojemność. Np. na AA (popularny „paluszek") 1300 mAh starczy pięć godzin - ale już na 2300 mAh potrzeba jedenastu. Rekordem są tu najbardziej pojemne baterie typu D (9000 mAh), które ładowane są przez prawie całą dobę.

Firma GP ma w zwyczaju dodawać do swoich produktów akumulatory, tym razem jednak z tego zrezygnowała. Stąd też niższa cena urządzenia – trzeba je dokupić samemu. To oczywiście rozwiązanie przemyślane - nie było sensu powiększać zestawu (windując tym samym cenę) o baterie, których i tak nikt w domu nie używa. Tym niemniej należy pamiętać, że PB Universal nie jest tak ekonomicznym rozwiązaniem, jak się z początku wydaje.

Nie ma powalających możliwości, nie jest też w żadnym razie poręczna, więc nie przyda się specjalnie w podróży. Jest to ładowarka przeznaczona szczególnie do domowego użytku, dla kogoś, kto już ma wiele rodzajów akumulatorów i chciałby je ładować za pomocą takiego, w tym przypadku praktycznego, kombajnu. Cała reszta niech się lepiej zainteresuje innymi, bardziej poręcznymi i szybszymi modelami. **|CDA|**

GP PowerBank Universal

+ solidny kombajn

− duża
− dość wolna
− tylko NiMH

POWER	DODATKI	ECO
6	0	6

www.gpbattery.pl

▶ CENA: 289 zł
▶ DOSTARCZYŁ: AB SA
▶ WWW.AB.PL

▶ DANE TECHNICZNE
TYP KARTY: CompactFlash
POJEMNOŚĆ: 256 MB
FAKTOR: 100x
ODCZYTA: 15 MB/s
ZAPIS: 12 MB/s

DAN | SZYBKI FLASH

▶ Szybkość przede wszystkim...

Apacer Photo Steno Pro II

Kolejny raz stoisz w bezruchu, gdy twój aparat cyfrowy mozolnie zapisuje przed chwilą zrobione zdjęcie – doprowadza cię to do szewskiej pasji?

Na rynku możemy spotkać sporo odmian kart pamięci przeznaczonych do aparatów cyfrowych. Laik w sprawach cyfrówek nawet nie zwraca uwagi na szczegóły takie jak szybkość pracy karty. Co najwyżej cieszy się, że udało mu się kupić CompactFlash 256 MB po atrakcyjnej cenie. Nieco później jest zdruzgotany oczekiwaniem pomiędzy zrobieniem zdjęcia a zapisaniem go na świeżo zakupionej karcie.

Apacer Photo Steno Pro II to **ultraszybka karta typu CompactFlash**. Pasuje do większości urządzeń, takich jak aparaty cyfrowe, notebooki, odtwarzacze multimedialne WMA/MP3, komputery osobiste typu Palm. Główną zaletą karty nie jest jej pojemność czy atrakcyjna cena – lecz szybkość działania.

Według informacji, jakie można otrzymać od producenta, karta ta potrafi zapisywać dane **z szybkością 12 MB/s**, co jest lepszym o 4 MB wynikiem w stosunku do kart CFx60. Odczyt jest tu jeszcze większy i oscyluje w okolicach 15 MB/s (o 5 MB więcej niż w kartach CFx60).

Oczywiście dane te będą prawdziwe, o ile mamy odpowiednie urządzenia współpracujące z takim nośnikiem i umożliwiające tak szybki transfer. Nie bądź więc rozczarowany, gdy korzystając z czytnika podpinanego przez port USB 1.1, nie zobaczysz żadnej poprawy prędkości. Podobna sytuacja będzie, gdy aparat cyfrowy nie będzie w stanie obsłużyć tak szybkiej karty – nasz redakcyjny Fuji (stary model) niestety za każdym razem odmawiał współpracy. Nie był w stanie poprawnie rozpoznać karty i jej sformatować. Należy więc przed zakupem karty Apacer przespacerować się do sklepu z aparatem w ręku, by sprawdzić, czy aby na pewno wszystko będzie funkcjonowało poprawnie. **|CDA|**

Apacer Photo Steno Pro II
- ⊕ szybkość działania
- ⊕ cena
- ⊖ nie ze wszystkim chce działać

POWER	DODATKI	ECO
7	0	6

www.ab.pl

▶ CENA: 1800 zł
▶ DOSTARCZYŁ: Samsung Electronics Polska Sp. z o.o.
▶ WWW.SAMSUNG.PL

▶ DANE TECHNICZNE
PRZEKĄTNA EKRANU: 17 cali
ZŁĄCZE: 15-stykowe D-Sub
WIELKOŚĆ PLAMKI: 0,264 mm
JASNOŚĆ: 300 cd/m2
KONTRAST: 600:1
CZAS REAKCJI: 12 ms
KĄTY WIDZENIA (POZIOM/PION): 160/160 stopni
PANEL OBROTOWY (PIVOT): tak
ZALECANA ROZDZIELCZOŚĆ: 1280 x 1024 punktów
CZĘSTOTLIWOŚĆ ODCHYLANIA POZIOMEGO: 30-81 kHz
CZĘSTOTLIWOŚĆ ODCHYLANIA PIONOWEGO: 56-75 Hz
PASMO PRZENOSZENIA: 135 MHz
NORMY: EPA Energy Star, ISO-13406-2
POBÓR MOCY: do 34 W
WYMIARY: 370 x 381 x 175 mm
WAGA: 4,5 kg
GWARANCJA: 36 miesięcy

TECH-NICK | CAŁKIEM DOBRY

▶ Monitor o niskim czasie reakcji matrycy i dobrej jakości wyświetlanego obrazu.

Samsung SyncMaster 710N

Siedemnastocalowe panele LCD wyraźnie tanieją, choć ich ceny niejednokrotnie śmieszą wielbicieli monitorów CRT. Za podobną kwotę można nabyć 21-calowy CRT o bardzo dobrych parametrach. Z ekonomicznego punktu widzenia to prawda, lecz ekonomia to nie najważniejsza rzecz, dlatego panele zyskują coraz większe rzesze zwolenników.

Monitor SyncMaster 710N jest jednym z najnowszych modeli Samsunga, którego najważniejszymi cechami są **bardzo krótki czas reakcji komórek (12 ms)** oraz bardzo duże karty, przy których obraz jest widoczny (160 stopni w poziomie i w pionie). Dzięki takim parametrom, w tym i sprzętowej rozdzielczości 1280 x 1024, doskonale nadaje się nie tylko do pracy biurowej, ale przede wszystkim gier i oglądania filmów czy telewizji (tuner musi być w komputerze).

Regulowana wysokość panela pozwala dobrze ustawić matrycę przed oczami niezależnie od wysokości biurka (w granicach rozsądku). Ustawić można też pochylenie, a także obrócić ekran o 90 stopni (funkcja Pivot).

Srebrny kolor cienkiej ramki wokół matrycy sprawia, że podczas pracy, jak i grania nie kontrastuje ona z obrazem tak, jak ma to miejsce przy czarnej lub kremowej barwie.

Szybkie i sprawne automatyczne dopasowywanie obrazu sprawdza się bardzo dobrze, lecz malkontenci mają możliwość ręcznego przystosowania potrzebnych parametrów, w tym dobrania ciepłoty odwzorowywania kolorów, a także **sprzętowej korekcji gamma** (jeden z trzech trybów).

Jeśli stać kogoś na wydanie **1800 złociszy** na monitor, za który mógłby kupić niemal dwie 19-tki CRT, **mogę polecić ten model**, gdyż jego parametry pozwalają zastosować go do zabawy i pracy. **|CDA|**

Samsung SyncMaster 710N
- ⊕ szybka reakcja matrycy (12 ms)
- ⊕ szerokie kąty widocznego obrazu
- ⊕ dobra (jak na LCD) jakość obrazu
- ⊖ brak wejścia cyfrowego (DVI)

POWER	DODATKI	ECO
8	4	5

www.samsung.pl

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

Pracuj lub oglądaj

HD772V 17”

Kontrast	450:1
Jasność	350 cd/m²
Czas reakcji	16 ms
Kąty widzenia	170/170°
Głośniki stereofoniczne	2 x 2,5W

Monitory MAG HD572V i HD772V to nie tylko panele LCD, potrafią bowiem pracować jako autonomiczne, niezależne od komputera telewizory. Mnogość wyjść i wejść audio/video to dowolność konfiguracji tych LCD-TV z innymi urządzeniami, np. odtwarzaczem DVD lub magnetowidem (S-Video, Composite Video, Line in/out, Audio in, D-Sub15 oraz DVI).

Model **HD772V** jest dodatkowo chroniony przez AREC2 MAGic FILTER – sześciowarstwowy filtr szklany opatentowany przez firmę MAG innovision.

www.magi.com.pl

MAG INNOVISION

CZĘSTOCHOWA ENTERPRISE, ul. Wały Dwernickiego 11 paw. 17 i 18, (34) 365 23 07;
GLIWICE KOMPOL Computer Systems, ul. Pszczyńska 56, (32) 238-82-29;
KATOWICE CEI Robert Konarzewski, Pl. Grunwaldzki 8-10/45, (32) 782 64 64;
KONIN KEYNET COMPUTERS, ul. 1 Maja 13, (63) 245 76 54, 245 75 54;
KRAKÓW INFO-COM, ul. Nowowiejska 1/5, (12) 633 14 18;
KRAKÓW POWER, ul. Batorego 4, (12) 632 96 77 (79);
LEGNICA ALEX STEFANOWSCY S.J., ul. Wrocławska 183, (76) 85 666 00, 85 666 01;
ŁÓDŹ BP SYSTEMY, ul. Piotrkowska 199, (42) 636 40 40;
ŁÓDŹ INFO-GLOB KOMPUTER, ul. Piotrkowska 125, (42) 633 66 56;
NOWY TARG AND COMPUTERS, ul. Kazimierza Wielkiego 16, (18) 264 62 24;
RZESZÓW CENTRUM QUATRO, ul. Matejki 22, (17) 853 51 63, 853 26 27;
RZESZÓW OPTEAM SA, ul. Lisa-Kuli 3,(17) 852 01 35, 853 28 77, (800) 13 00 66;
ŚWINOUJŚCIE COMPUTER, ul. Bohaterów Września 13, (91) 321 02 84, 322 39 79;
TORUŃ PULSAR SYSTEM, ul. Wyszyńskiego 19, (56) 645 45 60, 645 88 54;
WŁOCŁAWEK SAMBA-AnaCom, ul. Polna 101, (54) 232 66 33;
WROCŁAW KEN TECHNOLOGIE INFORMATYCZNE, Plac Strzelecki 20, (71) 793 71 30 do 36
ZIELONA GÓRA PROFESSIONAL COMPUTER TECHNOLOGY PCT, ul. Francuska 52, (68) 324 09 50;
ŻYWIEC INFOMEX, ul. Dworcowa 23, (33) 861 95 20

CENA: 174 zł
DOSTARCZYŁ: Genius
WWW.GENIUSNET.COM.TW

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Genius
NAZWA: SW-Flat2.1 500
ZESTAW: 2.1 (2 satelity + subwoofer)
SATELITY: 2 * 2,3 W
SUBWOOFER: 9 W
ZASILANIE: sieciowe
WYMIARY WOOFERA: 155 x 170 x 100 mm
WYMIARY SATELITY: 65 x 225 x 75 mm
CZĘSTOTLIWOŚCI: od 100 Hz do18 KHz
REGULACJE: wzmocnienie - włącznik, bass
INNE: technologia InV²ision (karbonowe płaskie membrany)

TECH-NICK | ESTETYKA I TYLE

Zestaw 2.1, który przypadnie do gustu estetom i wielbicielom nowoczesnego designu.

Genius SW-Flat2.1 500

Czy w przypadku głośników 2.1 można coś jeszcze wymyślić? Pewnie tak. Można ulepszyć pomysły stosowane dotychczas. Były już montowane w kolumnach satelitarnych membrany NXT, tytanowe głośniki wysokotonowe - teraz Genius zastosował karbonowe płaskie membrany InV²ision.

SW-FLAT2.1 500 to mały zestaw przeznaczony do zastosowania przez osoby przedkładające **walory estetyczne** i dobry dźwięk nad potęgę brzmienia. Kolumny charakteryzują się estetycznym wykonaniem. Kształty i kolorystyka powinny przypaść do gustu większości użytkowników. Niestety subwoofer nie został wyposażony w komorę rezonansową, co spowodowało **problemy z wysterowaniem basów**. Przykładowo przy utworach, w których dominują wysokie tony, trzeba było rozkręcić wzmocnienie basu na maksa, przy partiach z perkusją zaś czy innymi niskimi tonami należało czym prędzej minimalizować wzmocnienie, gdyż głośnik trzeszczał i charczał. Satelity dają czyste wysokie tony. Szczególnie ciekawy efekt słyszeliśmy podczas odsłuchiwania partii smyczkowych, a i wokal nieźle tu brzmiał.

Z przodu subwoofera umieszczono dwa regulatory, włącznik-głośność i basy, a także gniazdo słuchawek oraz jasną, niebieską diodę sygnalizującą pracę zestawu.

Ciekawostką jest to, że kolumny są przyłączane do wzmacniacza w subwooferze osobno, a w większości konkurencyjnych rozwiązań stosuję się jedną stereofoniczną wtyczkę – tak jak w słuchawkach.

Ogólna ocena głośników Genius SW-Flat2.1 500 jest trudna. Zastosowano w nich ciekawą technologię membran w satelitach (dobrze oddają średnie i wysokie tony), ale totalnie zepsuto subwoofer. Estetyka wykonania stoi na dobrym poziomie. Przyznam, że gdybym ich nie słuchał, może skusiłbym się na zakup, ale po przesłuchaniu kilku utworów czy obejrzeniu filmu akcji z ich pomocą... Raczej bym tego nie zrobił. |CDA|

Genius SW-Flat2.1500
- \+ efektowne wykonanie
- \+ satelity na osobnych przewodach
- \+ dobre brzmienie wysokich tonów
- − brak komory rezonansowej dla subwoofera

POWER	DODATKI	ECO
4	3	5

www.geniusnet.com

CENA: 290 zł
DOSTARCZYŁ: Ever Sp. z o.o. ul. Grudzińskiego 30, 62-020 Swarzędz
WWW.EVER.COM.PL

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Ever
NAZWA: Duo500
MOC WYJŚCIOWA: 500VA/300W
DŁUGOŚĆ PRZEWODÓW WYJŚCIOWYCH: do 10 m
FILTRACJA: filtr przeciwzakłóceniowy RFI/EMI (tłumik warystorowy)
CZAS PRZEŁĄCZANIA NA UPS: do 3 ms
NAPIĘCIE WYJŚCIOWE: ~230V (+/- 5%)
KSZTAŁT NAPIĘCIA WYJŚCIOWEGO: sinusoidalny
CZAS PODTRZYMANIA 80% OBCIĄŻENIA: do 5 minut
CZAS PODTRZYMANIA 50% OBCIĄŻENIA: do 12 minut
POJEMNOŚĆ AKUMULATORÓW: 5 Ah
CZAS ŁADOWANIA: do 4h
MASA: 5,15 kg
WYMIARY: 125 x 88 x 319 mm
ILOŚĆ GNIAZD WYJŚCIOWYCH: 2 + 2
STEROWANIE Z KOMPUTERA: nie ma
SYGNALIZACJA: akustyczno-optyczna, dwudiodowa
DODATKOWE: filtr sieci telefonicznej

MIKE-L | PODTRZYMAJ SOBIE...

Nie dla gracza.

Ever Duo500

Czy kiedykolwiek straciliście efekty kilkugodzinnej pracy lub nie udało się wam zapisać stanu gry po parugodzinnej sesji, a wszystko to spowodowane zostało zanikiem napięcia lub jego wahaniem?

JEŚLI TAK, pomyślcie nad zakupem **urządzenia podtrzymującego napięcie**, czyli UPS. Urządzenia takie stosuje się przy serwerach, stacjach roboczych, stanowiskach księgowych - tam są one niemal niezbędne. Oczywiście bardzo wielu użytkowników komputera korzysta z nich także w domu, gdyż nie tylko podtrzymują one zasilanie, ale także służą jako filtr antyprzepięciowy, chronią cenny sprzęt przed uderzeniem pioruna. **Ever Duo500** pozwala dodatkowo na filtrowanie dwóch urządzeń bez podtrzymania ich zasilania, a także jednej linii telefonicznej (modem) - podtrzymanie przewidziane jest dla dwóch złączy. Moc wyjściowa 500 VA wystarczy do kilkuminutowego (**maksymalnie 5 minut**) podtrzymania zestawu, którego pobór mocy wynosi **maksymalnie do 250 W**. Nie jest to wiele, ale większość przeciętnych zestawów „się załapie". Niestety komputer wyposażony w najnowsze wersje procesorów Intela i AMD, a także silne karty graficzne nie zadziałają w tym przypadku nawet kilka sekund. Do tego typu maszyn zaleca się stosowanie UPS-ów o dwa razy większej mocy – 1000 VA. Czy są jakieś inne zastosowania opisywanego urządzenia? Oczywiście. Można doń podłączyć telewizor z konsolą (;-), magnetowid czy kasę fiskalną.

Akumulatory UPS-a dość szybko się ładują (do czterech godzin od zera do pełna).

Ever Duo500 to dobre i uniwersalne urządzenie, lecz **niestety trochę za słabe** do współczesnych zestawów komputerowego gracza. |CDA|

Ever Duo500
- \+ 4 złącza (2 podtrzymywane + 2 filtrujące)
- \+ szybki czas ładowania
- \+ dodatkowy filtr sieci telefonicznej
- − nie nadaje się do bardziej "wypasionych" PC-tów

POWER	DODATKI	ECO
6		8

www.ever.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER - Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI

CENA: 355 zł
DOSTARCZYŁ: Logitech
WWW.LOGITECH-SKLEP.PL

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Logitech
NAZWA: MX1000 Laser
TYP: laserowa
KOMUNIKACJA: bezprzewodowa (fale radiowe)
ZASIĘG: do 2 m
ROZDZIELCZOŚĆ SENSORA: 1000 dpi
KSZTAŁT: dla praworęcznych
PRZYCISKI: 7 + rolka
ROLKA: tak (odchylana na boki – 2 dodatkowe przyciski)
INTERFEJS: USB, PS/2 (przejściówka)
DODATKOWE: stacja dokująca z ładowarką (odbiornik)
INNE: programowalne przyciski

MIKE-L | LASEROWA MOC

Wyróżnienie za wysoką precyzję sterowania (system laserowy) oraz wbudowany wskaźnik poziomu naładowania akumulatorów.

Logitech MX1000 Laser

Logitech znów uraczył nas nowinką, która wprowadza myszki w nowe rejony użyteczności. Poprawiona ergonomia i dodatkowe przyciski to nie jedyne zalety nowego urządzenia.

LOGITECH MX1000 Laser to całkiem nowe podejście do konstruowania tego typu urządzeń. Zastosowano już nie diodę oświetlającą podłoże, a **prawdziwy laser**, dzięki któremu jeszcze bardziej zwiększono precyzję poruszania kursorem. Co prawda, podczas testów okazało się, że występuje efekt akceleracji wstecznej, czyli przy niskiej czułości i szybkim poruszaniu myszą na dużej powierzchni odczyt ruchu nie jest precyzyjny, lecz z tego typu obsługi korzysta bardzo niewielu użytkowników. Dla przeciętnego użytkownika i gracza, któremu zależy na precyzji nawet przy niewielkim ruchu ręką, urządzenie jest propozycją doskonałą.

Dodatkowym atutem jest tu **bardzo wydajny system oszczędzania energii** wbudowanego akumulatora, który nie wybudza myszy po kilku sekundach od poruszenia czy kliknięcia, ale już przy minimalnym przesunięciu gryzonia (niemal nie odczuwa się „startu"). Logitech umieścił też na obudowie **trójdiodowy wskaźnik poziomu naładowania akumulatora**, podobny do tych stosowanych w golarkach czy telefonach komórkowych. Dzięki temu nigdy już bateria nie wyczerpie się w zupełnie nieoczekiwanym momencie.

Bogactwo przycisków umieszczonych przy rolce (wychylanej na boki) oraz tuż ponad kciukiem sprawia, że praca jest w tym przypadku bardzo ułatwiona.

Problemem jest fakt, że urządzenie przewidziano **jedynie dla praworęcznych** – mańkuci znów są poszkodowani.

Mysz Logitech MX1000 Laser pojawieniem się na rynku ma zastąpić model MX700 i co ciekawe, będzie kosztowała dokładnie tyle samo, ile poprzednika.
|CDA|

Logitech MX 1000 Laser

+ precyzja działania
+ wydajny system oszczędzania akumulatora
+ wbudowany wskaźnik naładowania akumulatora

– tylko dla praworęcznych
– efekt akceleracji wstecznej

POWER	DODATKI	ECO
9	5	6

www.logitech.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

CENA: 1399 zł
DOSTARCZYŁ: Multimedia Vision
WWW.MMV.PL

DANE TECHNICZNE
SENSOR: Sony CCD 1/1,8 cala, 4 MP
PAMIĘĆ: 16 MB (wbudowana), rozszerzalna kartami SD/MMC
ROZDZIELCZOŚĆ OPTYCZNA: do 2272 x 1704
OBIEKTYW: f/2,8-f/3,4 (odpowiednik 39-352 mm)
ZOOM CYFROWY: do 4x
MIGAWKA: 16-1/2000 s
KORKECJA EKSPOZYCJI: +/- 2 EV co 0,3 EV
CZUŁOŚĆ: auto, ISO 50/100/200/400
REJESTRACJA FILMU: tak
WYŚWIETLACZ: TFT LCD 1,6 cala
LAMPA BŁYSKOWA: wbudowana
WIZJER: cyfrowy (zamiennie z wyświetlaczem)
ZASILANIE: 4 x baterie AA, opcjonalnie zasilacz 6V2A
WYMIARY: 111 x 70 x 105 mm
WAGA: 419 g (bez baterii)
DODATKOWO: przewód USB, VIDEO, osłona obiektywu, pasek
OPROGRAMOWANIE: Ulead Photo Explorer 8.0 SE, Ulead Video Studio 7.0 SE, Ulead Cool 360

TECH NICK | ŚWIATŁO W OBIEKTYWIE

Dość dobry cyfrowy aparat z 8-krotnym powiększeniem optycznym i mnóstwem funkcji dodatkowych.

Pentagram Photon 484

Za kwotę sporo niższą od 1500 złotych można nabyć już bardzo dużo modeli całkiem przyzwoitych aparatów cyfrowych, których parametry pozwalają nawet na pół profesjonalne zastosowania.

Jednym z przedstawicieli zaawansowanych cyfrówek jest Pentagram Photon 484, który wykorzystując matrycę Sony (CCD 1/1,8" – 4 Mpix) oraz obiektyw pozwalający na 8-krotne powiększenie optyczne (ogniskowa 39-352, jasność f/2,8-f/3,4), pozwala na wykonywanie zdjęć charakteryzujących się dobrą jakością odwzorowania kolorów, znikome błędy aberracji chromatycznej i niezły tryb makro.

Poręczna obudowa nadaje urządzeniu „zawodowego" charakteru, ale też pozwala na wygodne trzymanie korpusu. Niestety wielbiciele kompaktów raczej nie wybiorą tego aparatu.

Na obudowie znajduje się znane z większości aparatów pokrętło wyboru trybu pracy. Kilka dodatkowych przycisków pozwala na obsługę zaledwie paru funkcji. Reszty należy dokonać z poziomu menu. Dostęp do niektórych funkcji nie jest zbyt szybki (np. ustalenie balansu bieli lub czułości) - jest to przypadłość większości nie w pełni profesjonalnych urządzeń.

Mankamentem jest umieszczenie lampki automatycznego doboru ostrości we wnęce między obiektywem a rękojeścią - można ją przysłonić palcem. Powłoka zapobiegająca powstawaniu odbić światła mogłaby być lepsza. Można wybierać tylko pomiędzy dwoma ustawieniami przysłony, co jak na aparat tego typu jest minusem.

Ogólnie rzecz ujmując, **Pentagram Photon 484 jest aparatem udanym,** z którego użytkownik będzie raczej zadowolony. Pewne mankamenty nie sprawiają przy amatorskim, jak i pół profesjonalnym zastosowaniu zbyt wielu problemów. **|CDA|**

Pentagram Photon 484

- (+) niezła optyka
- (+) „profesjonalny" wygląd – dobrze się go trzyma i obsługuje
- (+) dobry tryb makro
- (+) obszerna polska instrukcja
- (–) niezbyt przemyślane umieszczenie lampki autofokusa
- (–) słaba powłoka antyrefleksyjna
- (–) tylko dwa ustawienia przysłony

POWER	DODATKI	ECO
7	6	7

www.mmv.pl

CENA: 902 zł
DOSTARCZYŁ: EPSON Deutschland GmbH przedstawicielstwo w Polsce tel. (022) 455 75 10
WWW.EPSON.PL

DANE TECHNICZNE
URZĄDZENIE: Inkjet-Printer
TECHNOLOGIA: Micro Piezo, 6 barwny
ROZDZIELCZOŚĆ: maks. 5760 x 1440 dpi
KIERUNEK DRUKU: dwukierunkowe
PRĘDKOŚCI WYDRUKU: 10 x 15 cm - 128 s
FORMATY PAPIERU: 100 x 150 mm
DOSTOSOWANIE BARW: ICM, SRGB, Colorsync 2
INTERFEJSY: USB 1.1 type B
STANDARD: 256 x 154 x 163 mm
MASA: 2,7 kg
DODATKOWO: 12 miesięcy gwarancji

DAN | MINI LABORATORIUM FOTO

Jakość drukowanych zdjęć oraz ogólne wykonanie urządzenia.

Minidrukarka tylko do zdjęć.

Epson PictureMate

Znowu na dysku twardym zgromadziłeś sporą kolekcję zdjęć – najwyższy czas przejść się do laboratorium fotograficznego, aby przenieść dane cyfrowe na papier.

Oczywiście o wiele przyjemniej byłoby skorzystać z możliwości własnego komputera i drukować zdjęcia w domu. Wielką wadą naszych domowych drukarek jest, że hasło foto widnieje jedynie na opakowaniu samego urządzenia. Zdjęcia drukowane za pomocą tego rodzaju drukarek są stosunkowo kiepskie i znacznie odbiegają od jakości, do jakiej przyzwyczaiły nas odbitki robione w studiu fotograficznym.

Całe szczęście, od czasu do czasu na naszym rynku pojawiają się prawdziwe perełki - drukarki, których głównym przeznaczeniem jest druk doskonałej jakości zdjęć. Takim właśnie cackiem jest Epson PictureMate.

Niewielkich rozmiarów urządzenie korzysta tylko i wyłącznie z papieru o rozmiarze **10 x 15 cm.** Na przednim panelu, pod zgrabną klapką, znaleźć można czytnik kart oraz port USB, który z kolei służy do bezpośredniego podpięcia aparatu fotograficznego. Na górnej części umieszczony został monochromatyczny wyświetlacz LCD oraz przycisk nawigacyjny. Przy wydruku bez użycia komputera wszelkiego rodzaju ustawienia druku wyświetlane są na LCD. W trybie tym mamy możliwość druku zdjęcia na całości kartki, z ramką, 2 zdjęć na kartce oraz indeksu. Sama obsługa menu nie jest skomplikowana i stosunkowo intuicyjna.

Drukowane zdjęcia są bardzo dobrej jakości – tak jakbyśmy otrzymali standardową odbitkę bezpośrednio od fotografa. Nie widać ziarna, linii przesuwania głowicy oraz charakterystycznych „zgrubień", które występują w niektórych typach drukarek przy nanoszeniu kolejnych warstw tuszu. Z pewnością do druku tak doskonałych zdjęć przyczyniło się zastosowanie profesjonalnych tuszy Epsona. **|CDA|**

Epson PictureMate

- (+) doskonała jakość druku
- (+) zastosowanie dobrej jakości tuszy
- (+) rozmiary i waga
- (–) cena
- (–) drobne problemy ze sterownikami

POWER	DODATKI	ECO
9	4	7

www.epson.pl

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

cd-r
dvd±r
Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe
1-56
multispeed
Wypali!
Na pewno!
▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
▶ doskonałe wyważenie
▶ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R
Dyskietki
10 PCS
Cake
25 CD-R
Cake
10 CD-R
Cake
50 CD-R
DVD+R x4
DVD-R x4
Slim
Tower
10 PCS
Wypalisz
4.7GB
Slim
Case
1 PCS
CD-R
w kopercie
DVD-R
w kopercie
DVD+R
w kopercie
Szukaj w sklepach
na terenie całego kraju!
Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00, dostawa w 24 godziny!
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
CD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 700 Mb +0,1 ◆ Czas nagrywania: 80 min ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Średnica otworu: 15 mm ◆ Grubość: 1,2 mm ◆ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ◆ Warstwa zapisu: ftalocyjanina ◆ Warstwa odblaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ◆ Procent odbicia: >65%
DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 4,7 Gb ◆ Czas nagrywania: 120 min ◆ Prędkość nagrywania: x4 ◆ Zgodne ze spec: DVD±R 2.0
Długość fali prom. lasera: 650 nm ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ◆ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3/-0,06 mm ◆ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 + 0,05 mm ◆ Materiał nośnika: poliwęglan
Warstwa zapisu: ftalocyjanina ◆ Warstwa odblaskowa: srebro ◆ Procent odbicia: 45-85% ◆ Żywotność: 100 lat

W PRENUMERACIE TANIEJ!

Wybierz odpowiedni wariant dla siebie!

wariant I

Prenumerata na 12 miesięcy
CD Action **z CD** **w cenie 174 zł**
z DVD **w cenie 190 zł**
Za 12 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 222 zł, zamawiając prenumeratę **oszczędzasz aż 48 zł**
i dostaniesz PREZENT

wariant II

Prenumerata na 6 miesięcy
CD Action **z CD** **w cenie 99 zł**
z DVD **w cenie 108 zł**
Za 6 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 111 zł, zamawiając prenumeratę
oszczędzasz 12 zł

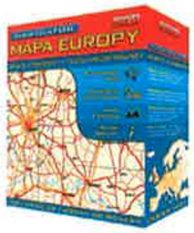
wariant III

prenumerata w pakiecie na 12 miesięcy
CD Action **z CD** + PC Format
w cenie 290 zł
CD Action **z DVD** + PC Format
w cenie 306 zł
Za 12 wydań CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 424,80 zł, zamawiając pakiet **oszczędzasz aż 134,80 zł**
i dostaniesz PREZENT

wariant IV

Prenumerata w pakiecie na 6 miesięcy
CD Action **z CD** + PC Format
w cenie 149 zł
CD Action **z DVD** + PC Format
w cenie 156 zł
Za 6 wydań CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 212,40 zł, zamawiając prenumeratę **oszczędzasz 63,40 zł**

PC Format to magazyn komputerowy o charakterze edukacyjnym, stworzony z myślą o użytkownikach komputerów PC, poszukujących rzetelnej, pogłębionej wiedzy z zakresu nowych zastosowań komputerów, technologii i internetu. W każdym numerze CD z pełnymi wersjami programów i aplikacji, kursy i poradniki, recenzje, praktyczne wskazówki związane z obsługą najczęściej używanych aplikacji i programów narzędziowych.



Fundatorem nagród jest lider branży map cyfrowych firma Emapa. Emapa jest producentem programów z serii Nawigator opartych o kompletną mapę Polski z planami 315 miast, szczegółową mapę całej Europy, od Lizbony aż po Moskwę. Nawigatory współpracują z systemem nawigacji GPS i z urządzeniami PDA (Palmtopy, Pocket PC). www.emapa.pl, biuro@emapa.pl, tel: 042 633 92 79, 633 96 03

PROFESJONALNE MAPY CYFROWE

Przy zamówieniu prenumeraty rocznej OTRZYMASZ PREZENT, wybierz jedną z propozycji!

Program 1

AutoAtlas Europy to nie tylko dokładna mapa naszego kontynentu ale także znakomity przewodnik turystyczny z bogatym zbiorem multimediów. Mapa obejmuje: 110 000 miejscowości, kompletną sieć dróg, 212 przejazdowych planów miast. Zaś przewodnik turystyczny zawiera opisy i zdjęcia ponad 700 miast, 1200 zabytków i 190 obszernych artykułów o tematyce geograficznej.

Program 2

Niezastąpiona pomoc dla każdego kierowcy! Bazując na bardzo dobrej mapie, AutoAtlas Polski błyskawicznie znajdzie dowolną miejscowość i ulice oraz automatycznie wytyczy trasę! Szczegółowa mapa zawiera: 44 000 miejscowości, kompletną sieć dróg, 360 przejazdowych planów miast, ale to nie wszystko! Oprócz mapy dostajesz świetny przewodnik turystyczny!

Program 3

Pełne teksty 52 najważniejszych lektur szkolnych wraz z omówieniami na jednej płycie CD! Koniec pożyczania książek z biblioteki lub od znajomych! Rozbudowane przeszukiwanie pozwala dotrzeć do wybranych fragmentów lektur i wygodnie je drukować oraz szybko odnajdywać właściwe cytaty. Dla każdego dzieła opracowano obszerne omówienie, przydatne dla uczniów pragnących szybciej poznać jego problematykę. Zawarto także obszerne życiorysy autorów dzieł. Całkowita objętość tekstu odpowiada prawie stu tysiącom stron drukowanych.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu ***CD-Action*** od numeru: ☐☐ ☐☐☐☐
Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący wariant prenumeraty, nr: ☐ w cenie ☐

Wybieram następujący prezent: Program 1 ☐ Program 2 ☐ Program 3 ☐

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy / Miejscowość / Kraj

Telefon kontaktowy / e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy ________ podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty / Data ważności karty (miesiąc - rok)

* Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis ________

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. telefonicznie. 22/ 517 50 55
3. faksem 22/ 517 05 30
4. e-mailem **prenumerata@bauer.pl**

oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.

5. zamówienia można również zgłaszać przez internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.
Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel: 22/ 517 05 31do 36
REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Mątusik, tel.: 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
NUMERY ARCHIWALNE można zamówić w Wydawnictwie – wysyłka jest realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszty dostawy w wysokości 2,50 zł.
Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl**. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela Ruch SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

Czy jesteś Ninją?

Sprawdź z Novą Grą!

CDACTION@CDACTION.COM.PL

ACTION — REDACTION

SMUGGLER

Established 1996

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

Czołem (o ziemię), marudy! Wakacje zdecydowanie już za nami, co wyraźnie widać z treści części listów. Frustracja w nich bulgocze aż miło, żółć tryska i w ogóle. Jak co roku o tej porze. :) I jak co roku powiem to samo - nie ma się co wkurzać, w końcu każdy dzień zbliża was do kolejnych wakacji (a jak to się wam wydaje zbyt odległym terminem - to do świątecznych ferii). Zawsze mówię, że trzeba umieć szukać czegoś dobrego w tym, co złe...

Myśl miesiąca:

Kto żyje ze zwalczania wroga, zainteresowany jest tym, by wróg istniał jak najdłużej.

Jak rozpętaliśmy II wojnę...

Czyli reakcja pewnego czytelnika na artykuł o Codename Panzers, zamieszczony na łamach pewnej popularnej gazety. (Komentarze czytelnika oznaczone są **takim kolorem**).

„Kto rozpętał II wojnę światową? Wydawać by się mogło, że nawet przedszkolaki to wiedzą. Mimo to z niemieckiej gry komputerowej (...) dowiadujemy się, że to Polska napadła na Niemcy! Gra Panzers rozpoczyna się od niemieckiego rozkazu do ataku - w reakcji na polską agresję".

Gra Panzers jest grą historyczną, a treść rozkazu ataku na Polskę wyglądała właśnie tak, jak jest to przedstawione w grze! Wszystko się więc zgadza - gra historyczna pokazuje historię taką, jaką była, pokazuje FAKTY. Tu: jak wyglądał niemiecki rozkaz z 1.09.1939 r. Może treść ataku brzmiałaby lepiej, gdyby jako powód ataku podano zachciankę Hitlera, albo odmowę Polaków w sprawie oddania Rzeszy Gdańska i pasa ziemi w celu zbudowania eksterytorialnej autostrady.

Może... Ale nie brzmiał tak. Brzmiał tak, jak podano w grze, a gracz jako niemiecki oficer otrzymuje rozkaz „oficjalny".

„I to właśnie budzi sprzeciw - scenariusz gry oparto na fałszu".

Nie na fałszu, lecz, jak już pisałem wcześniej, na FAKCIE HISTORYCZNYM! A że sam fakt jest\był fałszem, (wiem, to brzmi paradoksalnie), to już nie wina twórców gry.

„Gracz wciela się w niej w faszystowskich żołnierzy, którzy walczą na wszystkich frontach II wojny światowej."

Szkoda, że nie podkreślili słowa „faszystowskich". Miałbym się do czego czepić. :P

„W niektórych kampaniach gracz może zdobywać Warszawę."

Och, straszne! Berlin zdobywać można! Niemców, Amerykanów, Japończyków, Rzymian, Eskimosów i resztę świata tłuc można - ale od Polaków i Polski won!

„Jego przeciwnikami są polscy żołnierze, przedstawieni jako zataczający się pijacy".

Hm, grałem jedynie w demo i tam spotkałem JEDNEGO pijanego Polaka, który był cywilem. Być może w pełnej wersji są misje, w której oddziały niemieckie są atakowane przez całe dywizje pijanych Polaków. Nie wiem, sprawdzę... Poza tym, kto jak kto, ale Polacy zapracowali sobie na świecie na portret pijaków. Ja tam jestem z tego dumny! :PP

A ja wprost przeciwnie. Swoją drogą, pijak (cywil!) został przez Niemców potraktowany dość brutalnie - ale zauważenie tego popsułoby wydźwięk tekstu, nieprawdaż?

„Polska wersja będzie różnić się od niemieckiej. Polski dystrybutor zatrudnił historyka, który opracował specjalną broszurę wyjaśniającą kulisy wybuchu wojny. Broszury jednak nie zmieniają gry, w której pojawiają się pijani polscy żołnierze."

Tiaaaa. Zapytam się jeszcze: dlaczego w artykule nie wspomniano NIC o tym, że w grze występują jeszcze kampanie alianckie (tzn. Sowieci, Amerykanie, Brytyjczycy, etc.)? Odpowiedź: Bo nie byłoby sensacji... A potem dziwimy się wściekłym rodzicom, psycholudkom i dziennikarzom, że nie lubią gier komputerowych... Też bym nie lubił, nie mając o nich pojęcia, a czytając takie artykuły, jak ten opisywany wyżej...

...To kto w końcu tę wojnę rozpętał? :)

Sebastian Otto vel Feldmarszałek Duda

A tu, w ramach komentarza inny list na ten sam temat...

cze! Bardzo lubię waszą gazetę lecz najnowsze cd-action mnie zaskoczyło z demem codename: panzers w której atakujemy warszawę nie powinno być tego dema na płycie cd-action pier**one szwaby że produkują taką grę i jeszcze ktoś ją wydaje w polsce. Nawet nie chcą zapłacić odszkodowania za zniszczoną warszawę więc najpierw sprawdzie o co chodzi w grze!!!!!!!!!!!!!!

edek

Jak widać – faktycznie gra, w której można zaatakować Warszawę, jest dla części Polaków czymś nie do pomyślenia... A odszkodowań wojennych Polska oficjalnie się zrzekła (fakt, że pod „delikatnym" naciskiem ZSRR) w pierwszej połowie lat 50 XX wieku, panie edek... A poniżej macie jeszcze lepszy przykład eskalacji owej histerii. Zauważcie, że pojawiły się tam dodatkowe „fakty" (ot, jak działa plotka – każdy kto ją przekazuje dodaje coś od siebie).

SCHWYTANE W SIECI

Oto, co napisano o CDA w Internecie. Aby utrzymać się w „poetyce" tego AR, dobrałem głównie same bluzgi. Coś ostatnio ich za wiele nie było, więc nadrabiamy zaległości. Moim zdaniem, są one bardzo śmieszne... zresztą sami oceńcie. (Teksty bez korekty i cenzury.)

Antyfani

Ha! Od zawsze wiedziałem, że w CDA pracują ludzie mający średnie pojęcie o grach:)

Od zawsze? Tzn. od kiedy? Prorok, jasnowidz, telepata? Ja bardzo przepraszam, ale na JAKIEJ podstawie tak sądzisz? (A chodziło o to, że dałem na DVD poprzedni patch do Painkillera, zamiast najnowszego, który zresztą pojawi się za miesiąc - myślałem po prostu, że ten nowy patch wymaga zainstalowania poprzedniego i bez niego nie wejdzie.)

Kiedyś nawet nieźle się uśmiałem jak to odpowiadałeś na listy czytelników, którzy skarżyli się na komercję CDA i to już na okładce - jednak coś w tym jest, że już na okładce pisze „tytuł gry - więcej na stronie 2", a tam reklama gry:/

A co ma komercja i reklamy do znajomości gier?

To jeszcze brakuje żebyście dawali reklamy na cover cd;)

Ha, ha - a czym są trailery i dema jak nie reklamami gier?

A odpierajcie narzekania innych - co raz ciekawszy jest fakt, że co raz więcej osób narzeka na CDA,

Bo - widać - coraz więcej je czyta. :) Ile osób narzeka OBECNIE na stary czy nowy Top Secret czy I/O? No?

a ci zamiast to uszanować mają ich w poważaniu i jeszcze się z nich śmieją:)

Jacy CI? JA! Jeden! Poza tym śmieję się tylko z GŁUPICH zarzutów. I nie chcę cię martwić, ale właśnie mnie śmiech ogarnia szalony...

Ludzie się nieco zirytowali, że facet się czepia, więc z jego strony nastąpiła kontra.

Przecież jak ktoś gra i siedzi w branży komputerowej to powinien o takich „pierdółkach" [ciągle smęci o tym patchu do Painkillera - Smg] ***wiedzieć nieco więcej niż taki szary przeciętny gracz jak ja.***

Rozumiem, że skoro ciągle chodzisz do szkoły, winieneś znać na pamięć każdy podręcznik z ostatnich pięciu lat? Nie patchowałem PK, więc skąd miałem to wiedzieć?

Tak czy siak mam już dość czytania recek, jakie to gry są znakomite i dostają 8 czy 9/10, a potem się okazuje, że chłam nie przeciętny - po prostu żenada:/

Jezu, a kto cię zmusza? Rozumiem, że chciałbyś, by recenzja zawsze była zgodna z twoim zdaniem – nic, jeno musisz założyć własne pismo i dyktować ludziom co mają pisać.

CDA - życzę wam, abyście w świetle waszej ignorancji jeszcze przed wyeliminowaniem całej konkurencji nagle musieli poczuć gorzki smak przegranej, kiedy to ludzie niepozorni, a jednak fachowi w swojej profesji wyprzedzili wąs o tą jedną sekundę w wyścigu o klienta, po czym pozwolili wam jedynie karmić się marnymi resztkami... Wszystkiego naj (nie koniecznie lepszego...).

Jeśli twoje życzenia spełnią się w takim samym stopniu, jak fachowe i trafne są twe zarzuty, to ja śpię spokojnie.

Ale koleś nie czuł się jeszcze spełniony i kontynuował krucjatę... :)

To był jedynie przykład, bo patche które widuje na cover cd/dvd daaawno już ściągnąłem z neta (przeważnie

(...) W grze są przedstawione autentyczne nazwiska Bohaterów, z których szkopy zrobiły tchórzy, pijaków i złodzieji!

Gdzie? Jakie? Chociaż jeden przykład? Zauważcie: podano autentyczne nazwiska, a obok tchórzy i pijaków mamy już i złodziei. Za parę miesięcy dowiemy się, że „i pokazali też majora Sucharskiego jak pędził bimber na Westerplatte...". Poza tym nie szkopy, tylko Węgrzy.

Przecież oni oddali życie za Polske! To z pewnością także wina niemców, którzy chcieli także przekupić inne czasopismo, ale ono się nie dało w przeciwieństwie do was. Pewnie niemcy zrobili to specjalnie alby nas upokorzyć, a wy im tylko pomagacie! Nie jesteście prawdziwymi Polakami!

Knight

Jeśli miarą bycia „prawdziwym Polakiem" jest fanatyczny nacjonalizm, uleganie antyniemieckiej histerii, kłamanie w żywe oczy, tudzież publicznie zniesławienie innych bez żadnych dowodów, to faktycznie – ty jesteś, my nie jesteśmy. I dzięki Bogu, bo takim „prawdziwym" Polakiem to ja być nie chcę.

Podpuchy?

Wiesz co, Smugg? Ostatnio coraz częściej czytając AR dochodzę do konkluzji, iż spora część listów to po prostu tzw. podpuchy. Nie wierzę po prostu, że listy typu „dajcie gry i dema na kasetach magnetofonowych" czy choćby duża część „sensownej krytyki" to jedna wielka ściema. Gdy zacząłeś odpowiadać na swój (bardzo dobry skądinąd ;P) sposób wszystkie „friki" dostały pole do popisu. Nie to żebym narzekał czy coś, ale niektóre z listów krytycznych na pewno pisane są przez stałych i wiernych (chyba:)) czytelników - po prostu chcą wprowadzić troszkę ożywienia lub sprawdzać Twoją reakcję. W dobrą wolę i czysty kretynizm tylu ludzi po prostu nie chce mi się wierzyć ;P

Raziel from Fordon

Facet, więcej wiary w (niektórych) ludzi. Uwierz, że oni są niekiedy NAPRAWDĘ głupi. :) Ja czasem sobie myślę „ech, głupszych rzeczy to się już NIE DA napisać". I co? I na drugi dzień przychodzi coś takiego, że tamten list przy tym nowym wygląda jak traktat filozoficzny albo choć praca magisterska z etyki. (Ot, popatrz na to, co powypisywano w poprzednich listach.) I uwierz - nie jest prosto napisać naprawdę dobrą głupotę. Bo albo trzeba być NAPRAWDĘ głupim albo bardzo inteligentnym człowiekiem (który wspaniale udaje głupa). Tak czy inaczej listy obu kategorii ludzi są w AR tak samo mile widziane. :)

CD i DVD

Pierwszą kwestią, jaką chciałbym poruszyć, jest sprawa DVD-kowych wydań pisma. (...) Otóż, podobna dyskusja na łamach CDA miała miejsce jakieś 4-5 lat temu, a dotyczyła publikacji na Cover CD demek wymagających akceleratorów grafiki. Lamenty i pomstowania podniosły się straszne, ale kijem rzeki nie zawrócisz i technika wciąż nieubłaganie parła naprzód tak, że teraz nowych produkcji niewymagających dopałki 3D już praktycznie nie ma. Gracze, chcąc-nie chcąc, zmuszeni byli zmodernizować sprzęt, kupić nowy albo pozostać przy starych przebojach. Podejrzewam, że podobnie będą się sprawy miały co do DVD. Już teraz niektóre gry dostępne są tylko takiej (DVD) wersji, a pewnie będzie ich z czasem coraz więcej i nie pozostanie nic innego jak taki napęd kupić.

ober

Co mnie drażni

Nie będę pisał, że Was lubię jak inne lamki bo to nie ma znaczenia. Ja mam recenzje gierek - wy macie moją kaskę - uczciwy interes koniec kropka. Jako klient jednakże pozwolę sobie zwrócić uwagę na rzeczy, które mnie osobiście drażnią. No tak chodzi o płytki. Nie są one potrzebne. Prawda jest taka, że prędzej czy później każdy rezygnuje z instalacji badziewnych demek zapychających dysk (chyba, że lubi co 2 miechy reinstalować okienka).

Mówisz z punktu widzenia człowieka, który ma dostęp do Netu (i to zapewne nie przez modem), więc może sam sobie ściągnąć demka itd. Ale to jest argumentacja na poziomie *„ja już mam dom, więc przestańcie budować nowe, po co one komu?"*. W Polsce dostęp (bezproblemowy) do Netu NIE jest standardem i dla mnóstwa ludzi nasze CD to jedyna sensowna możliwość zdobycia jakiegoś stuffu (o pełnych wersjach gier nie wspominając). A nasze kąciki tematyczne? Też niepotrzebne? Też je znajdziesz w Necie? I tak poza tym właśnie mija 18 miesiąc od ostatniej reinstalki Windy na moim służbowym kompie, na którym miesiąc w miesiąc testuję mnóstwo dem... I wszystko chodzi!

(...) Wiem, jak to brzmi, i że to już było 100 razy przerabiane ale nie podoba mi się, że muszę płacić za recenzje słabych gier. Nie kupuję Was po to aby czytać o złych grach, aby upewnić się co do solidnych mocnych pozycji. (No chyba, że kaszana zone - jak będzie śmiesznie to OK!)

Lucas

Kupujesz nas po to, by wiedzieć, którą grę warto kupić. Recenzje słabych gier są przydatne - po prostu ostrzegają przed badziewiem. To jakbyś powiedział „niech w TV mówią tylko o tych meczach, które nasi wygrali, po co mi wiedzieć o porażkach". Czy to ma sens?

Odkrycie

Pierwsza rzecz, to ta, że chyba odkryłem na czym polega wasze „schodzenie na psy" i „tracenie klimatu". Otóż - niedawno doszedłem do wniosku, że... rzeczywiście - jakoś inaczej się czyta nowe numery (ale czy gorzej, to już inna sprawa). Widzę jakąkolwiek reckę, czytam ją i wyraźnie czuję, że pomimo charakterystycznego stylu autora jest jakaś taka... Inna. I wiem „dlaczemu". Spojrzałem sobie dla kontrastu np. na recenzje Splinter Cell i pierwszych Rainbow 6. Czytając o „Tęczy" tak sobie myślę: no, fajna gierka, zagrałbym. A przy SC: no, $^@&$, fajna #@& gierka. Na czym polega różnica? Werble i fanfary proszę... Na wymaganiach sprzętowych!!!*

Tak, tak, zupełnie inaczej czyta się o grze mając przeświadczenie, że w każdej chwili można ją kupić (wtedy CDA jest jakby katalogiem), a całkiem inne wrażenia są kiedy widzi się porządny produkt, ale o wymaganiach wykreślających go z listy zakupów. Wydaje mi się, że o to chodzi w całym „klimacie CDA" i jego traceniu. Co oczywiście nie znaczy, że nagle pismo „zeszło na psy". Nie, spokojnie, to tylko mój komp. :)

Jak już przy wymaganiach sprzętowych jesteśmy, pozostańmy na chwilę w temacie. Czy ktoś mógłby mi logicznie wytłumaczyć, na co idzie 500 Mhz minimalnej mocy procka w grach takich jak Emergency 2 czy Anno 1503?!?! To już jest lekka przesada - wygląda to to jak sprzed pięciu lat, a żre moc procesora bardziej niż Age of Empires 2, od którego zresztą jest brzydsze (i mniejsze). Moim skromnym zdaniem, to już jest lekka przesada żeby Quake 3 chodził szybciej niż jakaś przeciętna, dwuwymiarowa strategia.

military

Na brak optymalizacji kodu idzie. I na to, że jak autor uczciwie napisze „wystarczy P-266" to paru ciućmoków, dla których „wysokie wymagania sprzętowe = dobra gra" wrzaśnie „cooooooo? Na takim trupie to pójdzie?! Nie kupię - to musi być syf!!!". W końcu nie po to kupują sobie najnowsze ATI i PIII 3,6 GHz+ itd., by grać w grę, która pójdzie na sprzęcie sprzed 5 lat!

mają jakiś miesiąc spóźnienia)...

Zdumiewające - miesięcznik i nie jest w 100% na bieżąco? Szok!!! Co mielibyśmy zrobić żebyś był zadowolony? Na CD powinny być patche z JUTRA? :) A demka z marca 2005 w tym numerze? Jasne, da radę załatwić!

Z resztą z demami też nie jest najlepiej - niby mówią, że zapełniają jak się da, a tymczasem bywa, że na którejś płycie jest wolne miejsce, a te zajęte zajmują czasem nikomu potrzebne „darmowe" gierki, zamiast czegoś ciekawszego.

Wrzuciłem do wyszukiwarki „coś ciekawszego.exe" ale nic nie znalazła :(. Lamerska jakaś tąka. Ale znalazłem za to – tadammm! - słynny OpenGL.exe! Wysłać ci? :)

***

A tu o CDA i Clicku.

Click od kiedy jest wydawany przez tego samego wydawcę co CDA strasznie się zeszmacił.

Gwoli ścisłości - to CDA wydawany jest przez to samo wydawnictwo, co Click. Niby to samo piszemy - i ty, i ja - ale to wcale nie to samo.

A w CDA jedyne co dobre to na luzie. CDA to kicz, dno. Zwykły szmatławiec. Ma tyle reklam, że powinni rozdawać go za darmo. Recenzje są po prostu beznadziejne (owszem, nie wszystkie, gem.ini jeszcze ma czasem fajne). Redaktorzy zamiast recenzować grę piszą jakieś bzdury, jakby przeczytali tylko okładkę gry i wymagania sprzętowe. Na dodatek ten palant, kretyn i ...... Smuggler. Szkoda kasy na ten badziew. Ulżyło mi.

No widzisz - stale powtarzam, że m.in. po to właśnie jest CDA. Aby ulgę takim jak ty nieść. Gdy np. Andrju L. był młody, nie było CDA i gość nie mógł odreagować. I do czego to go doprowadziło? 'Samą bronę' założył! ...Następny! O nie, znowu ty, Osamo?!

***

A teraz coś o mnie i do mnie. Jak zawsze są chętni, by mnie zdemaskować i pokazać mi moje miejsce w szeregu. Bo my nie lubimy, jak się ktoś wychyla, oj, nie lubimy...

Smuggler nie kompromituj się chłopie publicznie, bo do tej pory uważałem Cię za człowieka na poziomie nie wierząc opiniom, choć nie lubię ludzi, którzy wstydzą się swojego imienia czy nazwiska :/

Ja się ich nie wstydzę. Wprost przeciwnie! Uznaję je za tak cenne, że nie zdradzam ich byle komu, hehe.

Wiesz co Ci powiem? Obrosłeś w piórka w tej gazetce dla dzianych nastolatków. Za kogo Ty się uważasz? Za pępek polskiego branży?

Niedawno był już wątek w SwS o byciu pępkiem - podtrzymuję, że wolę być członkiem... branży. A za kogo TY się uważasz, że występujesz jako mój sędzia, a?

Myślisz że coś osiągnąłeś? Szczerze mówiąc jesteś pośmiewiskiem branży, nikt Ci tego jeszcze nie powiedział, rędaktorze - opowiadaczu na listy?

Tak, tak, przyznaję się – myślę, że COŚ osiągnąłem. I że tego czegoś najwyraźniej mi zazdrościsz i dlatego właśnie tak się plujesz. Zawiść, co? Zwróćcie też uwagę, że dla kolesia „redaktor" i „o(d)powiadacz na listy" to najwyraźniej... obelgi. Dobrze świadczy to o jego znajomości i branży, i realiów z nią związanych. :) To trochę, jakby kogoś wyzywać np. „ty, ty... znany i bogaty chirurgu plastyczny, ty!!!".

Listy do CDA nie uświadomiły Cię, że jesteś arogancki i zarozumiały?

Nie. To akurat wiedziałem już duuużo wcześniej. W żłobku pani mi to powiedziała, gdy zażyczyłem sobie jedwabnych pieluszek, smoczka wysadzanego brylantami i przewijania mnie na klęczkach. Kazałem ją zwolnić. A co do uświadomienia to dużo dowiedziałem się z książek.

Moje marzenie

Nie rozumiem ludzi, którzy narzekają na Smugglera, że ten ich poniża, wyśmiewa ich, itp. Uczmy się śmiać z samych siebie. Każdy potrafi się zaśmiać z kogoś, gdy ten się przewróci, ale gdyby to nam się przydarzyło, już byśmy nie byli tacy weseli, prawda? A właśnie wtedy powinniśmy tym bardziej być uśmiechnięci. Gdy ktoś mówi o mnie coś śmiesznego (dla niego) to staram się na niego nie gniewać, ale wręcz przeciwnie - jeżeli jest dobre też się uśmiechnę, a bywa, że zaśmieję się najgłośniej ze wszystkich. Ludzie, bądźcie weseli, a nie jak te drętwiaki z telewizji. A wracając do Smugglera: czy wam odbiło, żeby narzekać na jego odpowiedzi? Według mnie najlepszą rzeczą jaka może spotkać czytelnika CDA jest zamieszczenie jego listu w AR i kompletne zmieszanie z błotem przez Smugga (skróć sobie ksywkę, bo nie chce mi się pisać jej całej). Dlatego też mam taki mały interes: [{A co, to moja wina? - pyt: z jakiego to kabaretu}] proszę Cię Smugg abyś był tak (nie)miły i zmieszał mnie z błotem, a wtedy moje marzenie, które istnieje równo od trzech lat (nr 63) spełniłoby się.

Piotr K.

Przykro mi, ale napisałeś z sensem... Swoją drogą, co się dzieje - coraz więcej osób pragnie być przeze mnie bluzgana. Toż to jakieś zboczenie się robi? :)

O mamo...

Ostatnio czytając AR odczuwałem dziwne i niezidentyfikowane poczucie pt. 'coś tu nie gra!'. Czytam, czytam sobie a tu smg mówi żeby się uczyć ponieważ można w wojsku wylądować. Inne CDA - tym razem tekst potępiający piractwo, następny namawiający do czytania książek i jeszcze jeden, w którym jakiś biedny „dyslektyk" zostaje potępiony za masę błędów. To straszne.. no bo... Smuggler przygotuj się na wstrząs - przypominasz mi moją matkę! :)

Michał „Bhaaqs" Stawicki

Chcesz powiedzieć, że jest łysa, z długą rudą brodą, trzema zębami na przedzie i ma tatuaże na policzkach? Hmmm... Nie martw się, może jesteś adoptowany. :) BTW: jest taki dowcip „czemu wszyscy Latynosi mają wąsy? Bo chcą być podobni do swoich matek". :)

Dwie ważne sprawy

1. Strzeż się podróbek!!!

Ostatnio dostaję jakieś dziwne maile w rodzaju „*fajnie się z wami gadało wczoraj na czacie*" itp. itd. Od razu wyjaśniam: **nie bywamy na ŻADNYCH czatach, a już szczególnie w grupie.** Więc jak traficie na czacie na kogoś, kto twierdzi, że jest Smugglerem/Eldem/Allorem itd. (albo na grupę redaktorów) z CDA, zabijcie go/ich śmiechem – na 110% ktoś się podszywa.

2. Do „krzyżowców"

Do prawdziwych „krzyżowców" - nie ma sensu, byście pisali, bo i tak „druknięci" nie będziecie. Do tych, co podsyłają „podpuchy" mniej lub bardziej „udolnie", podszywając się pod ten styl - też „drukniętci" nie będziecie. Zatem dajcie spokój - jedni i drudzy. Także i ci trzeci - piszący polemiki anty-krzyżowcowe. Szkoda i waszego czasu i naszego papieru. Nic więcej o krzyżowcach w AR!

Ladies' Corner

A fe! Chciałabym się z Wami podzielić pewnym wydarzeniem. Otóż moja kochana mama pewnego upalnego dnia nad morzem dorwała CD Action (z braku laku;)). Usiadłam na kanapie z myślą : Oho, zaraz się zacznie. I nie pomyliłam się. Posypały się komentarze: (...) „Sami faceci; to ja już wiem, dlaczego ty to czytasz! Boją się o życie, że nie podają nazwisk?" i moje ulubione - „Ty już dorosła jesteś; podaj mi trzy powody, dla których to wszystko czytasz". Z niecierpliwością czekam teraz na następny numer, podrzucę go mamie po przeczytaniu. I tak btw: nieśmiały uśmiech w stronę Czarnego Iwana, mojej skrytej i wielkiej miłości (dlaczego nie widać mu twarzy na zdjęciu?!).

Enid Findabair

No tak, ona _rzeczywIście_ nas czyta „dla facetów". A właściwie faceta... Swoją drogą Iwan podbija ostatnio serca naszych czytelniczek, no, no...

Kupiłam sobie nowy numer CDA. Uchachana weszłam do domu i zostawiając je na stole (ooo bogowie! jakiż ja błąd popełniłam!) poszłam do łazienki. Wracam a CDA... PRZEPADŁO! Co jest? Różowych słoni nie widzę... Białych myszek też... Wszystko ze mną ok. Więc gdzie się podziało moje czasopismo?! Idę zmarnowana do pokoju, a tam - siedzi mama. I co trzyma w ręku?! MOJE CD-ACTION! Nooo tak. Chciałam już dopaść mamę i zabrać jej z rąk to co moje, ale mama zrobiwszy unik stwierdziła, że jak przeczyta to mi odda. Wkurzona na maxa idę do kompa. Po kilku minutach słyszę chichoty. Po kwadransie salwę śmiechu. Wchodzę i co? Babcia z mamą ze łzami w oczach drą łacha (zaśmiewają? :D) przy NL! No to przepadłam... Już nie mam CDA... TO WSZYSTKO WASZA WINA! :P Ale i tak was kocham :D

TRAMUŚ

Popatrz w ten sposób - nie będziesz miała problemów z pozyskiwaniem funduszy na CDA.

Panopticum & Frustrat Zone

W tym oto liście chciałem przedstawić społeczeństwu waszą wszechwielką niekompetencję nazywaną dalej DEBILIZMEM. Kupiłem CDA 101/2004. No i daliście do niego q*wa jakieś badziewie z trailerami. Tylko po co mi to.

Co byś sobie w małym fiaciku na przedniej szybie powiesił - to działa jak antyradar, wiesz? No i można patrzeć, jak się ładnie glaca i dresik w tym odbijają. A to z kolei podnosi IQ tego, co się odbija o całe 50%! O całe 15 IQ!!!

Oglądanie tych głupich filmików jest na waszym poziomie szczególnie twoim smuggler. Z resztą nie dziwie się skoro twoim największym życiowym osiągnięsiem jest dłubania w nosie (jedną ręką).

Przynajmniej sam umiem trafić do nosa własną ręką... Rozumiem, że budzi to twoją zazdrość, ale poćwicz trochę - i też to osiągniesz. Podpowiedź: jak odłożysz bejsbol, będzie ci to łatwiej wykonać i głowa cię nie będzie tak boleć.

A ponad to słoma ci z butów wystaje.

Dzięki temu możesz mi teraz wygarnąć - słomę z butów. I co, ślinka cieknie, osiołku?

Pomimo tego co tu napisałem życzę ci z całego serca abyś w końcu ukończył podstawówkę i przestał pić wodę z klopa. To nie jest taka duża waza.

m@nieq

Wiem, w wazie nie byłoby twojej głowy na dnie. No chyba, że byłby wylany tam kapuśniak na świńskim ryju. :) Cóż - choć się z konkurencji. Nakład poniekąd też. Jak na tym polega cofanie, to ja mogę tylko powiedzieć „cała wstecz!!! I tak trzymać!". :)

jak widać jesteście żenujący i do niczego jednak docencie moją krytykę która jest poparta argumentami które są prawdziwe i niezaprzeczalne.

Niemal tak prawdziwe jak opinie Krzysztofa G. Tylko ciut głupsze. Duża sztuka!

Też polecam – np. „co każdy lamer wiedzieć powinien".

Jak to kiedyś ktoś powiedział „tylko głupiec nie wie ze jest głupcem", wiec nie ma co strzępić klawiatury...

Ja wiem, że jestem głupcem. I wcale mnie to nie martwi, bo raz, że to przyjemne uczucie, a dwa – że znam wielu jeszcze większych głupców niż ja. Np. ciebie. Cooo, nie jesteś głupcem? To popatrz, co sam przed chwilą napisałeś. Co było do udowodnienia... :)

Czepiasz się niby - plagiatów [dyskusja była o tekstach, które pojawiły się na pewnym serwisie, a wcześniej opublikowano je na innym - Smg], ***a nie chce mi się wertować archiwów i pokazywać rżniętych tekstów w CDA.***

Ja mógłbym pokazać, jak się namiętnie całujesz z Osamą bin L., ale też mi się nie chce przeszukiwać archiwów, aby znaleźć te zdjęcia. I teraz się tłumacz, że to nie był Osama, tylko twoja dziewczyna (Tylko czemu z długą czarną brodą i w turbanie?). :P Fajnie i prosto się rzuca takie oskarżenia, nie?

Bo po co. Ty wiesz, ja wiem i może niektórzy z grupowiczów też wiedzą, o co chodzi.

Ty wiesz, ja wiem, Osama też wie, o co chodzi, ale on też się nie przyzna...

Za uczciwa robotę byś się wziął - to by ci się odechciało pierdołami zajmować...

Masz rację. Zatem kończę się tobą zajmować, tzn. ci odpowiadać. Adieu, pierdoło :)

***

A to niemal na 100% podpucha. Ale co tam, pośmiejcie się:

Moim zdaniem cda to lamerska gazeta i poprę to odpowiednimi argumentami:

-cena cda jest zbyt wysoka na tak małą ilość stron (to jest kradziesz i rozbuj w biały dzień)

A nawet napat rabónkoffy. I gwałt na języku polskim, dokonany ze szczególnym okrucieństwem. Za to możesz dostać z 8-10 lat!

- redaktorzy cda odpowiadają wulgarnie i bez ambicji

Coooś powiedział, ty @#$?!? Spie...padaj! :)

- cda to gazeta faszystowska

ROTFL!!!!!!!!!!! LOL!!!! Dajcie noooocnik, szyyyybko!

(wywyszacie się mówiąc że nie jesteście gazetą, co wy jakieś nadludzie jesteście a inni to poddludzie???)

Jawohl, CDA über alles!!!

- cda to gazeta bez ambicji cofająca się w rozwoju (cena rośnie a ilość stron spada)

Cena nie rośnie od paru lat, a ilość stron i tak jest ze 2x większa niż ma dowolne pismo

Różności

peanut: ostatnio czytałem coś o rzekomym nieczytaniu cda w tramwajach. prawda, ja nigdy nie czytam bo mogliby je ukraść albo pognieść, albo dwa poprzednie warianty + oplucie przez stara babcie, ciągnącą za sobą namiot na kółkach... Poza tym - postanowiłem wyrobić dzienną, minimalną normę jazdy na rowerze i skoczyć po cda na owym wynalazku. Co tam czytanie cda w dusznym i pełnym zapachów spod pachy tramwaju... uderzenie powietrznej fali zawierającej skondensowane ilości pierwiastków ciężkich, owadów i innego śmiecia - to jest to;]. Problem pojawia się dopiero, kiedy zaczynam cda konsumować

gnąłeś dna kibla. W końcu coś w życiu osiągnąłeś.

Smuglerr powinieneś sie mniej wydurniać więcej myśleć!!! kurde!! ja pie** LEPIEJ TRAKTUJ OBYWATELI „waszego pisma" KU*** NIE PRZEKLINAJ TYLKO MÓW NORMALNIE Z CZYTELNIKAMI KU*** A ZRESZTĄ W WASZYM PIŚMIE BRAKUJE KILKU ŻECZY: A)PISZCIE O GRACH WIĘCEJ NIE CO O NICH SĄDZICIE!! POWINNIŚCIE ZAPISYWAĆ WSZYSTKO CO O GRZE SIE DA!!***

Hę??? Nie ma sprawy, za miesiąc pięć stron creditsów z gry będzie. I wspomnienia grafika z momentu, gdy go brzuch bolał podczas pracy nad grą. Mogę też przez trzy strony opisywać, jak bawiłem się kompaktem z grą. (Dozwolone od lat 30!) Pasi?

W NIEKTÓRYCH NUMERACH CDA BRAKUJE CEN GIER.

A w NBA nie grają Hindusi. To cię nie dręczy? Ceny są tylko przy grach, które będą wkrótce wydane w Polsce, więc mają już ustaloną cenę.

KU smugler lamusie jeśli obrazisz mnie obrazisz wszystkich czytelników!! żegnam***

RoSpIeRdAlAtOr

Niestety nie jestem w stanie cię obrazić. Twoja "mądrość inaczej" zwyczajnie mnie przerasta - przyznaję to z goryczą (ale i niejakim podziwem). W encyklopedii przy haśle „zero absolutne" powinno być twoje zdjęcie. :)

***

Na Forum CDA przed premierą kolejnego nr zamieszczamy zwykle „przecieki", czyli zaszyfrowane informacje dotyczące zawartości pisma, które należy odczytać. Jeden z przecieków brzmiał „pierwszy przeciek dot. nr 09 jest matematyczny i (pozornie) enigmatyczny oraz lakoniczny: X-1 = 28". Chodziło o to, że zamiast 1 CD (X = ilość CD) będzie dodatkowych 28 (kart). Ludzie potrzebowali aż trzech dni, by na to wpaść. Ale w tym czasie dostałem coś takiego:

X-1 = 28
X = 28 + 1
Odpowiedź: 29!
boże co za kretyn wymyśla takie zagadki ..... ludzie takie zagadki to ja robiłem w podstawówce.....

Prometeus

Cóż, kretyn się teraz głowi, co wspólnego ma to „29" z CDA i przeciekami. :)

Ciekawe wnioski

Pamiętam AR z 1998 roku wtedy Smuggler byłeś jeszcze nieśmiałym facetem który sam jeszcze nie wiedział jak odpowiadać na listy czytelników.

Zaiste? To chyba mowa o kimś innym.

Nie miałeś jeszcze tak dużego Ego

No wiesz... podglądasz mnie w toalecie? Ale tak to jest, że jak człowiek dorasta, to i ego mu się powiększa. Nie wpadaj w kompleksy, większość (tak z 90%?) życia przed tobą, może też się tego doczekasz? Faceci dojrzewają od ok. 11 roku życia, to już niedużo ci zostało... cierpliwości!

lecz miałeś ambicje by AR było najbardziej lubianym działem przez czytelników.

Guzik tam. Miałem (i mam) ambicję, by AR nie było jeszcze-jedną-rubryką-z-drętwymi-listami-i-jeszcze-drętwiejszymi-odpowiedziami, którą lekarze by zalecali jako lekarstwo na bezsenność. Nie musicie lubić AR. Wystarczy, że je sami i bez przymusu czytacie... :P

W końcu po paru latach udało się ci dopiąć swego, ale jakimi kosztami? Jak wytłumaczyć fenomen AR który od wielu lat psycholodzy próbują rozwikłać?

Naoglądał się Wołoszańskiego, a? [*Groźna muzyka*] "...Ale nie uprzedzajmy faktów..." :)

Myślę, że mam odpowiedź. W dzisiejszych czasach, kiedy młodzieży imponuje chamstwo i bezczelność, Smuggler wszystkich obsmarowuje z góry na dół z lewa na prawo, a młodzieży to imponuje.

Nie uważasz, że to bardzo banalny i oklepany wniosek? Do tego jeszcze fałszywy...

I jeszcze coś w „Pod Obstrzałem" wychwalacie to Elda jak potrafi wspaniale klnąć, rzeczywiście jest czym się chwalić. To jest szpan bo nikt inny nie potrafi klnąć tylko Eld. Wychwalacie tego gościa za to, że potrafi nieźle przeklinać? Jeśli tak to ja nie chcę być w Polsce za jakieś 10 lat.

Łowca z Katowic

Znajdź miejsce, w którym go za to chwalimy. Eld klnie nieprzeciętnie, bo taki ma charakter i taką stosuje metodę rozładowywania stresów. Opisujemy Elda, jakim jest, i tyle. Jaki w tym szpan? Gdzie tu pochwały? Moglibyśmy napisać, że NIE klnie i w ogóle jest aniołkiem. Tylko jaki to miałoby sens?

Antyfani łączcie się

Wzywam wszystkich antyfanów tego czasopisma, aby tak jak ja zaczęli wykupywać je z kiosków pierwszego dnia ukazania się, prenumerowania go, żeby zabrakło dla tych, którym na nim zależy. Odbierzcie i przyjemność czytania tego czasopisma. Pokażmy, kto tutaj jest górą!!! Jestem przekonany, że jeśli się odpowiednio zmobilizujemy i będziemy trwać w postanowieniu, to uda Nam się doprowadzić do tego, iż nie będzie już żadnego fana CD-ACTION. Szydzili z nas, śmiali i obrzucali obelgami, że niby nie mamy porządnych argumentów, nie zniechęcajmy się jednak. Taktyka spalonej ziemi (wykupionego czasopisma) była już z powodzeniem stosowana w przeszłości, więc i teraz zadziała. Do dzieła, bracia antyfani, „uderzajcie" na kioski i nie zważajcie na cenę, bo w dobrej działamy sprawie.

HAUSDORFF

Zarobki

(...) Chodzi mi o wasze narzekanie na niskie zarobki. Nie jestem w stanie zrozumieć jak można to robić. (...) Nie potrafię sobie wyobrazić lepszego zajęcia dla gracza niż praca w takim piśmie (...) Można grać, grać, grać i brać za to pieniądze. (...) W takich warunkach każdy zarobek jest dobry, dane jest wam to, o czym inni mogą tylko pomarzyć!

Lord Davith Vi

Hm, w sumie to się z tobą zgadzam i pewnie dlatego na pensję specjalnie nie narzekam (choć podwyżki nigdy nie odmawiam :)). Ale też zawsze jest tak, że ile byś nie miał - chciałbyś więcej, a także to, że swoją pensję porównujesz z tymi, którzy zarabiają lepiej. Zatem w niektórych żółć się burzy. Zobaczysz, jak skończysz żyć z kasy rodziców, w ich chałupce, a będziesz miał na głowie np. czynsz, bezrobotną żonę i ze dwoje dzieci - zrozumiesz, że choć fajnie pisać o grach i do tego za kasę (fakt!) – to dużo lepiej pisać o tych samych grach za dużo większą kasę... To chyba oczywiste?

Ludzie & Ludziska

j have one off the most important question.czy na geforce5600 bendom działały mi takie gry jak farcry, true crime, theif dedly shadow itp.pozdrowienia dla całej redakcji cd-action odemnie i od mojego homika który właśnie zjada waszom gazete.(how nice)

Maciek S.

Ech... po pierwsze, z założenia NIE jesteśmy czymś w rodzaju helpline'u i na takie indywidualne zapytania nie odpowiadamy (czytaj FAQ!). A po drugie - jeśli już chcecie zaszpanować angielszczyzną, niech choć będzie w niej mniej błędów niż w polskim tekście, co?

Często można przeczytać listy, że w AR panuje chamstwo, ale to chyba jakieś debile i półgłupki piszą, bo ja nic takiego w AR nie widzę.

Leniwiec

Może za głupi jesteś, baranie, by to dostrzec? :PPP

Wiecie co doszedłem do wniosku że skoro wszyscy Antyfani CDA znajdują je na śmietniku, to z jakiej paki ja mam za nie dawać 19.99 (lub 18.50)?!! Nie ma głupich od dzisiaj jestem ANTYFANEM CDA!

Antyfan ToxUK

A ja się zastanawiam, kto to wyrzuca te CDA na śmietnik, skoro antyfani je tam znajdują, a fani trzymają w domu? Swoją drogą poczytaj ten list poniżej.

Ja się chyba słabo staram :). Przeszukałem wszystkie śmietniki w okolicy mojego miasta i Poznania i nie znalazłem tam nigdzie CDA. Było kilka Wyborczych, Rzeczpospolitych, itd. Nawet CKM, kilka zepsutych pirackich płyt, reszty nie warto komentować. Wracam do bycia fanem CDA.

Antyfan

Wpadłem na genialny pomysł :) Niech Ci, którym nie chce się uczyć ortografii (czytaj - dyslektycy) zawsze piszą odwrotnie niż im się wydaje, wtedy nie będą robili błędów :) Rozumiecie mnie? Np. wyraz „róża". Dyslektykowi wydaje się, że trzeba go napisać „rurza" więc wystarczy zmienić swój tok rozumowania - napisać odwrotnie i nie będzie więcej byków AR :D

JaRoSz

Faktycznie, ty to masz łep! A tę poradę polecam m.in. autorowi poniż... ponisz-szego lizdó. :)

Siema ziomale. Mam małom prozbę. Czy morzecie przeslać na mojąskszynkę kody do gry Heroes of Might end Magic 3? Interesujom mnie kody na żołnierzy?

Lesiu

nie dawajcie tego poje*o listu odemnie!! tego co ja wcześniej przesłałem. Zaspany chyba byłem jak takie głupoty napisałem!! NIE DAWAJCIE GO DO AR!!! No to na tyle ;D***

[???]

Ale by t e g o nie dawać, nic nie mówiłeś. :)

aha i jeszcze jedno nie róbcie ludzi w konia że smugler dalej pisze odpowiedzi w AR. wystarczy sobie przeczytać byle jaki numer z np.2001 roku a ten np. obecny. To coś się po prostu ma i nie można się tego nauczyć od kogoś. Naśladują go? Ogólnie teraźniejsze odpowiedzi są tak niskich lotów i takie nieśmieszne, że się je czyta bardzo opornie. Także pozdrowienia dla smugiego (fajnie że byłeś, chociaż to). Narka!

Jak ktoś sam toporny - to i czyta mu się (t)opornie.

Zespół Naśladujący **Smugglera**
(którego dawno wzięła cholera), czyli
Klon Smugglera & Kopia Dacka Mr Jediego

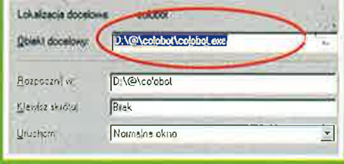
- nie chcąc go pogiąć, muszę używać dwóch rąk... a kierownicę nosi już pan Bóg;]]] (...)

Beezqpek: Hie, hie, hie, dzięki Qnik'owi poznałem nową wspaniałą zabawę - odpowiadanie na każdy spamiasty mail [dobrze, że nie dostaję wiele takowych, bo by mi dnia brakło]

dyndak: Nowy numerek jest full wypas i czad. Niestety mój już uległ całkowitemu zniszczeniu Otóż moja siostra rozdarła go. Na pół. Gdy to zobaczyłem ,to ją też rozdarłem. Na pół. Co za ulga i jaki fajny widok.

GDZIE JEST LINIA KOMEND?

Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikamy go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybieramy WŁAŚCIWOŚCI i klikamy. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikamy ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujemy OBIEKT DOCELOWY - to właśnie słynna linia komend!!!



DLA TYCH, CO LUBIĄ CHODZIĆ NA SKRÓTY

Tipsy

Carnival Cruise Lines Tycoon

Podczas gry wpisz następujący kod:
iamacheater - uaktywnia cheat mode

A teraz przytrzymuj następujące klawisze:
CTRL + SHIFT + * - dodaje pieniądze
CTRL + 0 - coś się dzieje z twoim statkiem
CTRL + 5 - koniec paliwa
CTRL + 6 - idź w ślady Titanica
CTRL + 7 - spotkaj się ze skałami... z bliska
CTRL + 8 - zgub się na morzu
CTRL + 9 - lunch dla Potwora
CTRL + SHIFT + F11 - pokazuje liczbę klatek na sekundę i dodaje pieniądze
CTRL + SHIFT + K - zmienia pogodę
CTRL + SHIFT + F9 - sprawdź sam :)

Codename Panzers Phase One

Podczas gry wciśnij [Enter] i wpisz następujące kody:
SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUITS - god mode dla jednostek
MOTORHEAD - jeden strzał - jeden zabity
BICYCLEREPAIRMAN - wolne naprawy
SPOTTHEBRAINCELL - dodaje 1000 XP jednostce
MONEYSONG - dodaje 1000 prestiżu jednostce
DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK - zwycięstwo w misji
MRHILTER - wezwanie pomocy
THEFUNNIESTJOKEINTHEWORLD - nie wiadomo

Commandos: Beyond the Call Of Duty

Cheat mode:
Aby aktywować cheat mode, wpisz: 19**82gonzo** lub **gonzoopera**, podczas gry w momencie, w którym wybrany jest Duke. Teraz wpisz jeden z poniższych kodów.

Uwaga!
Jeśli gonzoopera nie otwiera cheat mode'a, stwórz kopię zapasową pliku: commando.cfg, w katalogu gry, po czym za pomocą edytora tekstu (może być systemowy notatnik) dodaj linię: **.DEVELOP 1, w tym pliku.**

[Shift] + X - umieść komandosów w miejscu, które wskazujesz kursorem
[Ctrl] + [Shift] + N - przeskocz misję
[Shift] + V - namierzanie
[Ctrl] + I - niewidzialność
[Ctrl] + [Shift] + X - zniszcz wszystko
[Shift] + E or [Ctrl] + E - edytor misji
[Shift] + [F1] through [F4] - wybierz tryb wideo
[Ctrl] + [F9] - informacje debug
[Ctrl] + L - nietykalność
[F9] - wyświetla informację o terenie
[Alt] + [F11] - okno pomocy
[Alt] + I - interfejs obrazkowy
[Alt] + [Shift] + L - zapisuje dane do memlin.dat
[Alt] + [Shift] + M - zapisuje dane do memact.dat

Kody leveli:
The Asphalt Jungle - **8K2IX YBN9J WNNOV**
Dropped out of the Sky - **9R29I XAPIB 3LRVL**
Thor's Hammer - **4469J QDOAU EUJ2R**
Guess who's coming tonight - **4HSAB IIWAY 68EKF**
Eagle's Nest - **J8TSN EW82M HK1YJ**
The Great Escape - **LUK2L SJ8S1 XGBNS**
Dangerous Friendships - **DUSL2 V6J27 YRGOV**

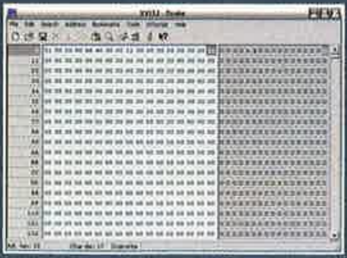
Ewentualnie:
The Ashphalt Jungle - **H239Z**
Dropped Out of The Sky - **IR291**
Thor's Hammer - **NGAY7**
Guess Who's Coming Tonight - **6S5TL**
Eagles Nest - **VND2R**
The Great Escape - **BUK2L**
Dangerous Friendships - **LL42X**

Doom 3

Martian Buddy Cabinet
Zanim wejdziesz do Alpha Labs zobaczysz zamknięte pomieszczenie nazwane „**FREE STUFF**". Kod do niego to **0508**. Gdy wpiszesz: „**0**", usłyszysz sygnał dźwiękowy - nie przejmuj się nim jednak, wstukaj go do końca. Po otwarciu się drzwi znajdziesz chaingun, trochę amunicji i zbroi.

Drake of the 99 Dragons

Jeśli zacięliście się na jakimś etapie, jest sposób, by przenieść się do dowolnej misji w grze. Wystarczy edytor heksów (np. HexEdit, ale ja osobiście korzystam z XVI32 i nim się posłużę w tym opisie). Otwieramy nim plik: **Drake**, z podkatalogu **\version\savegames** w katalogu gry. Zobaczymy coś takiego:



Ten kwadracik podświetlony na szaro to interesująca nas komórka (adres heksadecymalny 10) - w tym miejscu przechowywany jest numer misji, przed którą zapisana została gra w pierwszym slocie. Wystarczy zmienić ten numer na inny z zakresu 1-25, aby wylądować w określonej misji. Ale uwaga! Liczba tam wpisywana musi być w formacie szesnastkowym, a nie dziesiętnym. Wystarczy zwykły windowsowy kalkulator z włączonym widokiem naukowym, aby przeliczyć dowolną liczbę na system szesnastkowy. Wybieramy w edytorze opcję **Edit -> Overwrite string** i w pole: **Hex string**, wpisujemy odpowiednią wartość szesnastkową. Teraz wystarczy zapisać plik.

Ground Control II: Operation Exodus

Podczas gry wciśnij dwukrotnie klawisz [˜] aby przywołać konsolę w niej wpisz następujące kody:
godmassive - god mode
gomassive - otwiera dostęp do wszystkich misji

Medal of Honor Pacific Assault Demo

Kilka kodów dających dostęp do nowych broni. Zanim z nich skorzystasz, musisz włączyć konsolę. Aby to zrobić, dodaj komendę: „**+set ui_console 1**" do linii komend (standardowo powinno to wyglądać tak: „**C:\Program Files\EA GAMES\Medal of Honor Pacific Assault Demo\mohpa_demo.exe" +set ui_console 1**)

Potem możesz spróbować walczyć innymi rodzajami broni, po wpisaniu następujących komend do konsoli:
spawn weapons/JPN_44.hag
spawn weapons/landmine_allied.hag
spawn weapons/US45.hag
spawn weapons/JPN_Model96LMG.hag
spawn weapons/type100_smg.hag
spawn weapons/US_Colt45.hag
spawn items/binoculars.hag

ShellShock: Nam '67

Wpisz kody w menu głównym:
NOESCAPE - god mode
KENSENTME - odblokowuje misje/galerię
NOREALGUNS - nieskończona amunicja
FREEDELIVERY - dodaje broń
INAPURPLEHAZE - ?

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Sposoby na wprowadzanie kodów są dwa. Pierwszy to włączenie konsoli za pomocą klawisza [Tab] i wpisanie w niej dowolnego z poniższych kodów, a następnie potwierdzenie klawiszem [Enter]. Jeśli jednak z jakiegoś kodu chcemy korzystać częściej, można go przypisać do dowolnego klawisza, dzięki czemu wystarczy wcisnąć jeden klawisz, by np. uzupełnić amunicję oraz zdrowie. Jak to zrobić?

Na początku w Notatniku musisz otworzyć plik z katalogu: **\Splinter Cell Pandora Tomorrow\offline\system\SplinterCell2User.ini** (wcześniej zrób na wszelki wypadek jego kopię), a następnie przypisać do klawiszy dowolne cheaty z poniższej listy (przykład będzie na samym końcu, a cheaty są takie same w obydwu sposobach):
health - dostajesz zdrowie
killpawns - zabija wszystkich wrogów
ammo - dostajesz amunicję
ghost - możesz przechodzić przez ściany
fly - możesz latać
walk - wyłącza latanie i przechodzenie przez ściany
invincible 1 - włącza god mode
invincible 0 - wyłącza god mode
invisible 1 - stajesz się niewidzialny
invisible 0 - wyłącza niewidzialność
playersonly 1 - unieruchamia wrogów
playersonly 0 - wrogowie mogą się już ruszać
savegame - zapisuje stan gry
loadgame - wczytuje stan gry
stealth - pokazuje jak dobrze jesteś ukryty
preferences - modyfikuje ustawienia, w tym obłożenie klawiszy
mission win - kończysz obecną misję
quit - wychodzisz z gry

Do jednego klawisza można przypisać wiele kodów, jednak wtedy muszą one być oddzielone znakiem [|] (pionowa kreska znajduje się na klawiszu [\ ]). Na przykład jeśli chcesz do klawisza [F10] przypisać niewidzialność, do [F11] amunicję, a do [F12] przywołanie dwóch flar i granatu dymnego, do pliku musisz dopisać następujące linijki:
F10=invisible
F11=ammo
F12=summon echeloningredient.eflare|summon echeloningredient.eflare|summon echeloningredient.esmokegrenade

The Political Machine

Podczas gry na mapie kampanii przytrzymaj **Control** i wciśnij klawisz **M**, aby dostać 5 000 000 $.

Transport Giant

Wciśnij następujące klawisze:
CTRL+SHIFT+G = więcej kasy
CTRL+SHIFT+Y = + 1 rok
CTRL+ALT+W = wygrywasz misję

TA JESIEŃ JEST NA TWOJĄ KIESZEŃ

nowości, zadzwoń, zapytaj

Ortografia 39,90
Skuteczna i bezstresowa nauka ortografii. Najlepszy program do nauki ortografii jaki dotychczas wymyślono.

Chemia cz. I Lokalizacja 49,90
48 minut filmów i animacji, 300 haseł w mini słowniku, 200 zdjęć z profilu chemicznym, tabele, wykresy, opisy doświadczeń..., 500 zadań w pięciu działach

Dziki Bill 29,90
Wystrzałowa przygoda na Dzikim Zachodzie... i Ty możesz stać się jej głównym bohaterem!

Jasiu Spacerowicz 29,90
Nigdy nie będziesz wiedział kiedy przyjemny, z pozoru spacer, zamieni się w prawdziwe wyzwanie.

dźwięki, filmy, dźwięki...

Magix Hip Hop Maker 49,90
Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk.

Magix techno maker 49,00
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny! POLSKA INSTRUKCJA

Magix Music Maker 2003 119,00
Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć - miksuj płyty audio - dodawaj sekwencje video - zaprezentuj się online - rozsyłaj mailem do znajomych.

kierownice i pady PC

Saitek P120 49,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"

Saitek P880 119,00
- sześć standardowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty

Kierownica Saitek R220 169,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wiosełka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

Alone in the Dark IV (PL)	49,90
Battlefield 1942	39,90
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion)	164,90
Battlefield Vietnam	129,00
Beyond Goog & Evil (PL)	49,00
Big Mutha Truckers	79,00
Blitzkrieg (PL)	49,90
Bowling (kręgle)	19,90
Breed	79,00
Call of Duty (PL)	99,00
Championship Manager 4 (PL)	49,90
Championship Manager 5	149,00
Chessmaster 10	139,00
Commandos 3 Destination to Berlin	49,90
Counter Strike: Condition Zero	79,00
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL)	99,00
Dino Crisis	79,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL)	19,90
Enter the Matrix	92,90
Etherlords II (PL)	19,90
Europa Universalis: Mroczne Wieki (PL)	59,00
FIFA 2002 Classic	39,90
Fifa 2004	135,00
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	99,90
Ground Control 2 - Operacja Exodus (PL)	119,00
Gry karciane 1	25,00
Gry Karciane 1&2	39,00
Gry Karciane 2	25,00
GTA: Vie City	119,00
Half Life Bestseller	49,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL)	39,00
Harry Potter Komnata Tajemnic	119,00
Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu	39,90
Hidden & Dangerous 2	79,00
Homeworld 2	99,00
Jazz jack rabbit	29,90
Jedi Knight: Jedi Academy	69,00
Joint Operations Typhon Rising	135,00
Kangurek Kao 2	29,00
Lionheart	49,00
Lock On	109,00
Max Payne 2 The Fall of Max Payne	79,00
Medal of Honor: Allied Assault Deluxe (Medal of Honor Allied Assault + Spearhead +soundtrack)	134,90
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD)	159,00
Modi i Nanna	9,90
Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00
NBA 2004	139,00
Need for Speed Underground	139,00
Neverwinter Nights Złota Edycja	99,00
NHL 2004	139,00
Nuclear Strike	19,90
Nosferatu (PL)	69,00
Polanie II	49,00
Post Mortem (PL)	74,90
Pinbale i gry zręcznościowe	25,00
Piraci z Karaibów (PL)	49,00
Prince of Persia: Piaski czasu (PL)	79,00
Pro Evolution Soccer 4 (DVD)	159,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	19,90
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00
Reah dvd/CD	42,90
Reah+Schizm	59,00
Return to Castle Wolfenstein	59,00
Runaway a Road to Adventure (PL)	72,90
Sąsiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL)	59,00
Settlers IV (PL)	53,90
Schizm II Kameleon	49,00
Schizm (dvd lub 5CD)	42,90
Sims Balanga (PL)	59,00
Sims - Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga)	134,90
Sims zwierzaki (PL)	74,90
Sims Gwiazda	79,00
Sims wakacje (PL)	59,00
Sims Deluxe (PL)	79,00
Sim City 4 (PL)	39,90
Soldier of Fortune II Gold	69,00
Syberia	49,00
Star Wars: Taxi Challenge	29,90
Taxi driver	27,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness	79,00
TOCA Race Driver	19,90
True Crime	159,00
Warcaby	49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne	99,00
Worms 3D (PL)	93,90
Vietkong: Purlple Haze	129,00
Uru: Ages Beyond Myst	99,00

Time Alarm 15,00
Program kompleksowo ochrania firmę, dom, mieszkanie, garaż, piwnice (drzwi, okna), cenne przedmioty oraz przy zastosowaniu dodatkowych czujników ostrzega przed pożarem, dymem, zalaniem i informuje o dzwonieniu do obiektu. O zdarzeniach powiadamia na telefon stacjonarny, komórkowy.

Defender of the Crown(PL)	9,90	Dethkarz	19,90
Conflict zone	9,90	Home Architekt 3D 4.0 Architekt domów i wnętrz	19,90
Opsys PL	9,90	Rage of Mages Necromancer	19,90
Resurrection	9,90	RIM - wojna o planetę PL	19,90
Megarace 3 PL	14,90	Seven Kingdoms II:The Frythian Wars	19,90
Crime Cities	19,90	World War III PL	19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,90		
Ambient dub	25,00	Hip hop 2	25,00
Dance	25,00	Hip hop 1&2	39,00
Future wave	25,00	Hip hop 3	25,00
Hard house electro	25,00	Minimal techno trance	25,00
Klimatyczne brzmienia	25,00	Music party system 1	25,00
Techno power	25,00	Music party system 2	25,00
Hip hop 1	25,00	Midi power	14,99
Alien Nation 2 (PL)	19,90	Desperados	19,90
Casanova (PL)	19,90	Icewind Dale II	19,90
Cold Zero (PL)	19,90	The Elder Scrolls III: Morrowind	19,90
Colin McRae Rally 2.0	19,90	Trainz 1.4 (PL)	19,90
Combat Mission Gold (PL)	19,90	Traffic Giant Gold (PL)	19,90

www.fajny.pl GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888

FAKSUJ: (071) 3537010

PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

NEC
Prawdziwe emocje!
Nowe monitory LCD NEC MultiSync® to realistyczny, kolorowy obraz oraz ultra krótki czas reakcji matrycy 16 ms. Każda gra prezentuje się znakomicie, najlepiej na 17 calach.
LCD1701
NEC
01:02.89
SUBARU
RALLY TEAM USA
STi
1400
1000
800
see more.
DYSTRYBUTOR PL: L.E.M.
www.richardburnsrally.pl
PC CD-ROM
RICHARD BURNS RALLY
Gra RICHARD BURNS RALLY™
- polska wersja, we wrześniu.
To już nie jest zabawa...
TO PRAWDZIWE WYZWANIE.
Richard Burns Rally © 2004 SCi Games Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wydawca SCi Games Ltd. Opracowanie Warthog. „Richard Burns" jest znakiem handlowym Richarda Burnsa. Nazwiska, głosy i wizerunki Richarda Burnsa oraz Roberta Reida wykorzystano na mocy licencji IP Promotions Limited. CITROEN XARA T4 wersja 2000. PEUGEOT 206 WRC 1999.
NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY
Zobacz więcej: www.nec-mitsubishi.pl
Monitory NEC/Mitsubishi dostępne w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju.